

國立台東大學兒童文學研究所
碩士論文

指導教授：張子樟 先生

《義大利童話》中反派角色形象研究



研究生：王儷錦 撰

中華民國九十五年八月

國立台東大學兒童文學研究所
碩士論文

《義大利童話》中反派角色形象研究



研究生：王儷錦 撰
指導教授：張子樟 先生
中華民國九十五年八月

國立台東大學
學位論文考試委員審定書

系所別：兒童文學研究所

本班 王 儷 錦 君

所提之論文 《義大利童話》中反派角色形象研究

業經本委員會通過合於 碩士學位論文 條件

論文口試委員會：

許建崑

(口試委員會主席)

杜明明

張子樟

(指導教授)

論文口試日期：95年8月7日

國立台東大學

附註：一式二份經考試委員會簽後，送交系所辦公室及教務處註冊組存查。

博碩士論文授權書

本授權書所授權之論文為本人在 國立臺東大學 兒童文學研究 所
組 95 學年度第 1 學期取得 碩 士學位之論文。

論文名稱：《義大利童話》中反派角色形象研究

本人具有著作財產權之論文全文資料，授予下列單位：

同意	不同意	單 位
☒	☐	國家圖書館
☒	☐	本人畢業學校圖書館

得不限地域、時間與次數以微縮、光碟或其他各種數位化方式重製後散布發行或上載網站，藉由網路傳輸，提供讀者基於個人非營利性質之線上檢索、閱覽、下載或列印。

本論文為本人向經濟部智慧財產局申請專利(未申請者本條款請不予理會)的附件之一，申請文號為：_____，請將全文資料延後半年再公開。

公開時程

立即公開	一年後公開	二年後公開	三年後公開
☒	☐	☐	☐

上述授權內容均無須訂立讓與及授權契約書。依本授權之發行權為非專屬性發行權利。依本授權所為之收錄、重製、發行及學術研發利用均為無償。上述同意與不同意之欄位若未鈎選，本人同意視同授權。

指導教授姓名：張子梓 (親筆簽名)

研究生簽名：王儼錦 (親筆正楷)

學 號：1592015 (務必填寫)

日 期：中華民國 95 年 8 月 10 日

1. 本授權書 (得自 <http://www.lib.nttu.edu.tw/theses/> 下載) 請以黑筆填寫並影印裝訂於書名頁之次頁。

2. 依據 91 學年度第一學期一次教務會議決議：研究生畢業論文「至少需授權學校圖書館數位化，並至遲於三年後上載網路供各界使用及校內瀏覽。」

授權書版本:2005/06/09

博碩士論文電子檔案上網授權書

(提供授權人裝訂於紙本論文書名頁之次頁用)

本授權書所授權之論文為授權人在 國立臺東大學 兒童文學研究所

_____組 95 學年度第_____學期取得 碩士 學位之論文。

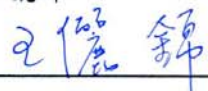
論文題目：《義大利童話》中反派角色形象研究

指導教授：張子樟

茲同意將授權人擁有著作權之上列論文全文（含摘要），非專屬、無償授權國家圖書館及本人畢業學校圖書館，不限地域、時間與次數，以微縮、光碟或其他各種數位化方式將上列論文重製，並得將數位化之上列論文及論文電子檔以上載網路方式，提供讀者基於個人非營利性質之線上檢索、閱覽、下載或列印。

- 讀者基非營利性質之線上檢索、閱覽、下載或列印上列論文，應依著作權法相關規定辦理。

授權人：王儷錦

簽名： 

中華民國 95 年 08 月 10 日

感謝與感動

口考前一天傍晚，我在台東森林公園迷路。心中掛念的是尚未修改完成的論文簡報，越急，越找不到出口。只有向著長路猛走，一直到熟悉的景象再次浮現眼前。豁然開朗，原來完成一篇論文的過程，也得經歷從慌張的迷失中學會鎮定，努力找到正確的道路，以心情的穩定與開朗，取代焦慮與慌張。現在的我，走出論文的迷失，完成既定論文的方向，也體會一次人生裡的新滋味。感謝那天陪我一同迷路的夥伴：永龍、翠萍、宗修、陳玉芳，謝謝你們陪我走過那段心慌慌的時刻，與我一同穩定慌張與焦慮。

當然，陪我走過論文心慌期的張子樟老師，是我論文最要感謝的，看似嚴肅的張老師，內藏的溫柔心從不曾真實的給我們完成論文的壓力，雖然老師嘴上說一定要在過年前完成，但是面對我們的無力，總是一致的寬容的口吻：盡力啦！老師這樣的疼愛，讓學生感到既溫暖又慚愧。

感謝像姐姐般的靖芬，不只帶大家到處吃喝玩樂，也是張老師在南區同學的論文催促代表，但是用關心代替恐嚇，還提供資料讓我參考；有事沒事打電話來詢問進度的永龍，因為他的進度永遠超前於我，使得我接電話的時候總感到十足的壓力而知道趕緊努力；溫柔茵茵牌養肝茶的照顧，陪我度過寫論文的日子；感謝四個暑假相伴的好同學：威麟校長、文華、戶正、康明、美蘭以及我們全班，因為你們，對我來說暑假有了另一種期待。

感謝根本不知道論文為何物的媽媽，在我誇張說著論文的困難度時，總是十分配合的為我打氣；感謝英文程度超好的姐姐，對我的英文摘要有著最大的功勞。感謝我們家的小狗一小寶，因為思念牠，只得快速修改論文，早日回家。以前總覺得台上那些感謝詞怎麼能說一長串的感謝而不覺得冗長無趣，現在才體會，原來，有這麼多令我感謝的人是多麼幸福。原來，寫致謝詞的時候感動的是自己，謝謝身邊這些關心我的所有人，謝謝你們。

《義大利童話》中反派角色形象研究

王儷錦

摘要

童話是從幼年時期普遍會接觸到的文學作品之一。童話中許多意念的傳達伴隨存在於許多讀者的幼年心靈，再參雜成長過程的攪拌，延續到成年人格的定位。童話中意識透過各種角色演出，傳達深層童話意念。本文所研究之童話中的反派角色更是故事中特別爲了主人翁的英雄歷程存在，也為了小讀者的心理需求存在。

《義大利童話》與《格林童話》兩文本之間存在著高度的互文性，本文先就義大利與德國的自然人文環境比較，再從造成兩者互文性的因素著手整理，窺視兩文本相似度高的因素。

童話中的反派角色，雖然傳達給讀者的是人性負面的精神及人格，確有其存在文學及心理學中的意義與價值。本研究以榮格心理學為研究理論基礎，並結合其他心理學補充，從反派角色的外在及內在形象著手，找出《義大利童話》中反派角色存在的意義，並肯定反派角色在童話中存在的價值。

女性意識是近年來許多文學中被討論不絕的議題，在本文中針對童話裡的反派角色所透露出的女性意識及過度男性貶抑進行反思探討，期盼提出供給童話新作品一個其他面向的思考空間。

關鍵詞：義大利童話、反派角色、互文性、性別意識

The research of the villain image in Fiabe Italiane

Abstract

The fairy tale is one of the literary works contacted commonly in one's childhood. Many ideas expressed in the fairy tales exist in the young minds of many readers and then with the mixture of the growing process, they continue to the orientation of the grown-up's personality. Through the performance of all kinds of the characters, the fairy tales transmit the deep fairy tale image. The villains in the fairy tales that are researched here exist especially for the heroic process of the master in the story and the mental need of the little readers as well.

There is a high intertextuality between Fiabe Italiane and Kinder-und Hausmärchen. The research compares the natural humanity environment between Italy and Germany. Then, it arranges the possible factors that cause the intertextuality to see the reasons of the similarity between this two fairy tales.

Although the villains in the fairy tales express the negative spirit and characters of the humanity to the readers, they have their real meaning and value to exist in the literature and psychology. The research uses Carl Gustav Jung 's psychology as the research theory basis and combines other psychological supplementary. The research works on the external and internal image of the villains in order to find the existing meaning of the villains in Fiabe Italiane and also confirm the value of the villains in the fairy tales.

The female consciousness is a theme that is always discussed in many literatures in recent years. According to the female consciousness and the excessive male depreciation revealed through the villains, the research carries out the introspection discussion and hopes to provide a thinking space of different view for the new fairy tales.

Key words : Fiabe Italiane 、 villain 、 intertextuality 、 sexual consciousness

目 錄

第一章 緒 論	1
第一節 狼的救贖	1
第二節 反派角色的界定	9
第三節 心理的陰暗層面	13
 第二章 《義大利童話》與《格林童話》的互文性	 18
第一節 自然環境與人文條件	18
第二節 童話故事類型及互文性	23
第三節 互文性在兩者童話的呈現	28
 第三章 反派角色外在形象研究	 37
第一節 反角的形象描述	37
第二節 反角的行事模式	43
第三節 反派角色的下場	47
 第四章 反派角色的內在形象研究	 51
第一節 反角的原罪	53
第二節 梟雄的現形	65

第三節 情結的呈現	72
第四節 反角內在象徵	79
第五章 反派角色在性別上的表現-----	85
第一節 童話中的性別表現	86
第二節 女巫在女性反派角色地位	94
第三節 女性反角在童話裡的作用	101
第四節 男性角色盲點	107
第六章 結 論-----	110
第一節 善與惡	110
第二節 真實與虛幻	114
第三節 反角與《義大利童話》	117
參考文獻-----	120
附錄-----	126

第一章 緒 論

從民間故事紮根的童話是兒時陪伴兒童成長的文學，它取自民間，原本是成人茶餘飯後的休閒，爾後因為其中奇幻的幻想內容，吸引了孩子純真而富於想像的心。成人間接發現孩子對文學的需要，於是將原本收集的民間故事經過改寫，成了適合兒童的閱讀讀物。

童話穿越時間之鏡，傳過世界各地，每個童話故事都結合了各地方的現實與幻想在其中，童話的情節與角色是帶給童話散發獨特魅力的要素。而像童話這樣超乎現實的奇幻世界，允許好人也允許壞人存在。文學因為反派角色而成就許多精采的故事，在童話故事裡也因為有反派角色，才能使童話故事更加生動。《義大利童話》顧名思義是屬於義大利地區的民間故事作品，雖然經過改寫，仍然保有民間文學的根基，再加入改寫者的意識在裡頭。

郝譽翔談到卡爾維諾的《義大利童話》(*Fiabe Italiane*)時，提出這樣的看法：『當這些不合邏輯、缺乏理由的行為，串聯成一篇童話之時，一個充滿跳躍思維、拼貼想像力的世界便於焉誕生了。這樣一個超乎現實的奇幻世界，使得我們迷惘，也使得我們的思考停頓，束手無策，只能將自己單純的交給了說書人。就在這個時刻，童話故事釋放出獨特的魅力，說書人發出神秘召喚，宛如召魂者眩惑眾人之心¹』。這一段話，同時也說出了童話的特色與魅力。

第一節 狼的救贖

Ed Young在作品《狼婆婆》這本書的開頭說著：「感謝大地上所有的狼，

¹ 參見郝譽翔，〈民族心靈的寶庫——讀卡爾維諾《義大利童話》〉，《文訊月刊》(215期)，頁28。

因為牠們把自己的好名字借給我們，用來代表活生生的壞人。²」狼，一直被世人視為噬血成性，讓人毛骨悚然的邪惡之物，而且這種歧視中外無分。背負著在童話故事中深沈的壞人角色，或許是與狼的噬血形象相關，但更重要是人類對牠缺乏客觀的責備，這也或許就是狼角色之於人的宿命。而在現今終於出現許多為狼平反的另類圖畫書創作，圖畫書的作者站出來替狼發聲，總算是稍稍扶正了狼宿命式反派角色的悲情命運。

一、反派角色

反派角色存在於文學、戲劇，甚至是生活當中，然而文學與戲劇裡的角色所反映的也就是生活。存在不同文類裡的角色都有其扮演所代表直接或間接的意義。所以在童話裡那些行徑誇張的反派角色，與其他文學中的反派角色所代表的意義是不全然相同的；因為童話多數的讀者是兒童，為了不影響兒童的心靈成長，成人希望童話表現的是真善美的幻想世界，這也就關係到童話世界裡的反派角色要如何巧妙的出現而又不至於對兒童的心靈造成負面的影響。而若是以此觀點而害怕兒童產生閱讀童話的負面效果，何不乾脆去除童話裡的反派角色？

童話中反派角色有其情節佈局的效果存在，能製造故事情節的高潮表現，使故事加入恐怖刺激的元素，兒童在閱讀時心理會隨著反派角色的行為而替故事主人翁感到緊張，就像很賣座的恐怖電影給觀眾的刺激感覺一樣，藉著故事的反派角色釀出的故事氣氛，引起兒童閱讀的興趣。而另外，童話中的反角角色還發揮對兒童心理功能的影響，這裡談到的心理影響也是本篇論文所要討論的重點之一。

狼，就是扮演著童話故事中的反派角色。童話的反派角色是故事中深深吸引讀者目光的人物，也是構成童話故事性的重要要素之一；用擬人化的狼來呈現，是童話反派角色表現的方法之一，用來降低故事的真實性造成兒童心中的恐懼。童話文學裡若除去反派角色，就像《義大利童話》中那篇〈老人皮〉那位誤會女兒的國王所吃的無鹽料理，失去味覺的享受了。

在普洛普（Vladimir Propp, 1895-1970）的《民間故事形態學》裡為童話所

² Ed. Young（楊艾德，本名楊志成）著，林良譯，《狼婆婆》（Lon Po Po）（臺北：遠流，1992年11月）。

定出的角色中，反派角色被普洛普列入童話出現的七種角色之一，其他還有：為主角提供物品者、助手、公主／被追求者及其父親、派主角歷險的人、主角以及假主角³。但在本研究文本《義大利童話》中，反派角色也包含以上的角色中的「反派主角歷險的人」以及「假主角」等。因為在童話故事的簡單結構中，普洛普認為一個故事中人物可以千變萬化，但其已知功能數量有限⁴。在這樣有限的童話敘事中，角色的重複性是可以被接受的。而從普洛普的人物分類中，我們可以知道反派角色是童話裡存在重要的角色之一，也有它存在的必要。

而普洛普透過型態學研究發現，早期民間童話的故事模式是「一種以邪惡開始而以婚禮告終的發展」⁵。這樣的觀念支援了反派角色在童話故事存在的重要性，反派角色在故事中的目的之一，是為了突顯王子與公主美麗浪漫的婚禮。換而言之，如果沒有反派角色存在的童話故事，就少了一開始的破壞，結局也會因為少了這樣的一個元素而失去引人注意的味道。

反派角色在童話故事中，是不被喜愛，甚至還被讀者所害怕、恐懼或討厭的；在童話中反派角色只有在害人之時擁有短暫的風光，爾後通常也不會有太好的下場，是劇裡劇外都不討好的角色，這樣的角色除了增加故事氣氛外，相對於故事的主人翁，反派角色又有什麼樣的功能存在於文學當中呢？也是本文可以探討的空間。

在故事中，反派角色可以替主人翁討得更多讀者同情及關心。而且在童話中就算主人翁的行為是錯誤的，我們也會因為童話中刻意塑造的情節敘述而同情主人翁；反之，反派角色成了閱讀者在閱讀過程中負面情緒發洩的受氣包，但是也因此讀者對反派角色更顯得印象深刻。所以，比起童話故事的主角，或許反派角色才更有使故事更為增色的能力。王子和公主是童話裡幸福的焦點，然而如果沒有反派角色的出現，或許王子和公主就不會相遇，也可能他們的故事就失去精采而令人遺忘。

童話是我們許多人最初接觸的文類。雖然我們總是期盼王子和公主從此過著幸福快樂的日子，但是讓我們印象更深刻的卻是反派角色的形象及其對故事主人翁的作為，這也是故事人物對幼小讀者童年生活及未來意識影響深遠的要素。而

³ 朱剛著，《二十世紀西方文藝文化批評理論》（臺北：揚智文化，2002年7月），頁158。

⁴ 《二十世紀西方文藝文化批評理論》，頁158。

⁵ 劉緒源著，《兒童文學的三大母題》（上海：少年兒童出版社，1995年7月），頁58。

童話中每個角色的安排，牽涉到的不只是作者及讀者的潛意識，還有更多更多其他的因素。

二、卡爾維諾（Italo Calvino）的《義大利童話》

《義大利童話》的義大利文原名為*Fiabe Italiane*，意思是“義大利民間故事”，此書的英譯本名為*Italian Folktales*，意思也就是“義大利民間故事”。1985年，上海文藝出版社出版的劉憲之從英譯本轉譯的此書，名為“義大利童話”。由於這個書名已經產生了相當的影響，所以，《卡爾維諾文集》中收入的“義大利民間故事”也就沿用了這個書名⁶。

本篇研究文本《義大利童話》（*Fiabe Italiane*）是卡爾維諾（Italo Calvino，1923~1985）於1956年撰寫集結而成，卡爾維諾根據十九世紀各種文字記錄的義大利民間故事所整理編寫。卡爾維諾編纂這批童話時，自許為「義大利的格林」。卡爾維諾曾深入研究童話類型，並耗時三年去整理流散義大利各地的口語故事，為十九世紀以降的百年童話進行整理篩選，對故事裡的疏漏或粗略進行增補、改寫。卡爾維諾極盡所能地保留這些故事的完整性，閱讀這些故事彷彿聆聽民間傳說的清新樸實，豐富呈現了義大利不同地區的遠古風俗。

曹文軒在《讀小說》一書中提及對卡爾維諾及其《義大利童話》的看法，說到：

與其說卡爾維諾是小說家，倒不如說他是童話家。他的 소설是在童話的模式中進行的。是寫給成人看的童話⁷。

他的童話——就我作為一個成年人、一個有文學創作經驗的人而言，比格林童話更好。卡爾維諾的童話來自於民間傳說，他在採集之後，盡力保持了它們作為民間文學時的模樣、敘述方式，顯得更為自然也更為純樸⁸。

從曹文軒的敘述中看來，他對卡爾維諾所編寫的《義大利童話》內容的保留

⁶ <http://www.booker.com.cn/gb/paper227/1/class022700002/hwz182921.htm>（2005/5/17）

⁷ 曹文軒著，《讀小說》（臺北：天衛文化，2004年1月），頁99。

⁸ 同上註，頁98。

與改寫是肯定的，他認為以文學創作者的角度而言，《義大利童話》比《格林童話》更好，不只因為卡爾維諾的筆觸，還有他在《義大利童話》中所呈現的風格。

卡爾維諾在《義大利童話》裡頭的自序中提到他的工作目標有二：

呈現所有以義大利方言紀錄下來的童話類型；介紹義大利各省的風貌。

卡爾維諾不僅只想要讓義大利也能有自己的童話，而且不讓格林童話專美於前，所以集結並改寫義大利各地早已存在的童話。此外，他還想藉著這套《義大利童話》的故事吸引讀者注意義大利童話的趣味，進而讓世界認識並嚮往義大利這個地區的風光，這是一種對於生長地區的忠誠所發揮出來的民族愛。卡爾維諾為藉由民間故事的集結與發揚，可以讓義大利這個地方的人民及世界，對這個地區有著更高的認同度。郝譽翔則認為卡爾維諾之所以喜愛義大利童話，其實非常單純，就是童話本身的風格、結構、韻律，以及精簡嚴密的敘事邏輯，使得他感到有趣⁹。

卡爾維諾在《義大利童話》的序言中說，他所做的不是民俗學家和種族學家的工作，他並不是要收集編寫只在義大利才有的民間故事，並不是要去探究各個具有相似的情節的故事的起源與發展情況，而是收集編寫在義大利各地流傳的優秀民間故事。他的這種態度恰恰使我們讀到了真正具有義大利特色的民間故事。那些與歐洲其他國家的故事相似相近的故事，就像是從同一個源頭流出的河，它們在流經義大利這塊有著特殊的歷史與文化的土壤時，勢必染上了義大利民族特有的文化和精神風貌，因此它們從本質上說就是義大利特有的民間故事。我們只要從《義大利童話》和格林童話中各選取一個可以說是同樣的故事，進行比較，就能看出，在流傳於義大利的故事中，人物的身份、故事發生的環境、人們的生活已經完全是義大利的了¹⁰。

郝譽翔並且對於《義大利童話》裡頭重複主題的童話故事給予以下的評論：這些雷同的主題卻能演化出無窮盡的故事，就彷彿是音樂主旋律的不斷變奏，看似脈絡分明，其實變化莫測¹¹。郝譽翔的這番評論，說出了《義大利童話》的特色，故事主題雖然不斷重複，卻是各有各的趣味性存在：「故事若要動人，增減在所難免。童話每被講述一次，就等於是重生了一次。卡爾維諾以自己的觀點，

⁹ 郝譽翔，〈民族心靈的寶庫——讀卡爾維諾《義大利童話》〉，《文訊月刊》（215期），頁27。

¹⁰ 陸元昶，<http://calvino.bomoo.com/review/tale1.htm>（2005/5/17）

¹¹ 同註9。

重寫了這些童話，試圖保存了它們核心的靈魂，但又能夠更加有趣好讀¹²。」

不同的因素，還有就是卡爾維諾的《義大利童話》已經過卡爾維諾的改寫再創，已經賦予原先的民間故事新的靈魂。曹文軒說：

卡爾維諾決定為大人寫童話。他知道，我們是喜歡童話的，只不過是〈小紅帽〉、〈狼外婆〉之類的童話已經不能再滿足我們。

他將童話的基本精神與基本手法都承接了下來，但，他將內容複雜化、人性複雜化、主題複雜化，並且擴大了規模。童話的格式，他沒有完全捨棄，但在他的文字世界中，這些程式被隱蔽了起來，不再留下一絲痕跡¹³。

依據曹文軒的看法，亦認為卡爾維諾已將改寫的《義大利童話》內容、主題以及規模複雜化，將原先民間故事的透過程式所要傳達的隱蔽，用自己的意識隱蔽。但曹文軒欣賞《義大利童話》童話中所保留的「寓言性」及文字重複的「詩性」，並認為「寓言性」童話之所以不衰的原因。他提到：

所謂的寓言性，是指那些被關注的問題，是自人類歷史以來甚至是存在於人類社會以外的世界中的問題。它們是這個世界的基本命題，是經久不衰的¹⁴。

創新與保存，是卡爾維諾同時對《義大利童話》下的功夫，為《義大利童話》鋪陳早先存在其中的民間故事軌道，卻仍然保留其原始風貌。

在這邊，我要談卡爾維諾《義大利童話》的寫作風格。

和格林或安徒生等大幅改寫民間口述材料使之成為個人創作色彩的大師相比，卡爾維諾無疑地有不同的堅持，在全書序中，他即強調整套童話的編選要儘量保有方言的原味，也就是大量保留了童話來自民間的口述特質，他如此地為「童話」下定義：「我們所謂『兒童文學』，在十九世紀就是口述故事，並沒有考慮聽眾的年齡區分……」既是口述，有一個角色在此被凸顯出來了，那就是「說故事

¹² 同註 9。

¹³ 曹文軒著，《讀小說》，頁 100。

¹⁴ 曹文軒著，《讀小說》，頁 100。

的人」——那個會賦予故事本身各種形變、奇幻色彩和道德教訓的說話者（毋怪乎本書的導讀唐諾可以輕易地引用班雅明的理論來說明這套書在現代來看的意義）。在班雅明的《說故事的人》裏，說故事是一項在現今社會中幾乎失傳的經驗傳承方式，它簡短扼要、流動開放的口述特質和現代小說的封閉系統構成兩個極端的感知世界的方式，卡爾維諾的《義》書出現在二十世紀於是便產生了和古老的故事傳統接軌的意圖¹⁵。

許正平在上文中以班雅明「說書人」來替卡爾維諾在《義大利童話》扮演的身分作註解，他說：

事實上，由說故事的人的角度出發，我們即可看出卡爾維諾在編選義大利童話時所站立的位置，他一再地強調故事的民間性質、族群和階級特色、天馬行空但又絕對符節于現實的想像力、簡潔扼要但絕對節奏分明的敘述魅力、飽含寓意的故事內容，以及最重要的，他要重新找回那個已經在現代社會中早已被新聞報導和消費文字所扼傷的敘述傳統，某種失落的鄉愁¹⁶。

從民間故事重新再塑，卡爾維諾所賦予《義大利童話》的不只是民間故事的再整理，而是新生命的賦予。

《義大利童話》裡頭的故事受到各地域民間口傳文學相互交流的影響，與格林童話中的某些故事或歐洲其他地方民間的某些故事有著互相之間的相似性，其中原因也許是故事出自同一個源頭，或者是因為集體潛意識的基因所影響，或者還有其他原因，導致故事類型相似；但受各地語言及風俗影響，其間也有差異性存在。在本研究中，兩者童話的互文性亦是本篇的一個研究要點。

在《義大利童話》中，角色以常人形象居多，所以選擇裡面的反派角色作為研究對象，其實也算是一種文學中人性的研究。因文學本出於人的思想來做呈現，所以反派角色反映的就是人性。而反派角色的形成也多半是以人性的弱點為根基，故本研究由心理學層面出發，以榮格（Carl Gustav Jung）的集體潛意識作為主要分析的理論依據，藉由心理學分析故事中反派角色所呈現的內在與外在的

¹⁵ 許正平，<http://calvino.bomoo.com/review/tale2.htm>（2006/8/9）

¹⁶ 同上註。

意義。

研究童話裡的反派角色，同時也是童話社會現象的研究。文學從生活中攫取生命，從文學鏡相裡反映出現實，這是互為依附的兩面，也是在虛實兩端互映的真與夢。

在反派角色的研究裡，希望藉著角色的外在形象，到反派角色內在的存在意識，並研究反派角色在童話故事中存在的意義何在，找出反派角色在故事中的任務，讓反派角色不只是故事當中的大壞蛋，而可能是比英雄更重要的角色人物。



第二節 反派角色的界定

自早期中國古代的儒家思想中，就分有孔孟性善論及荀子性惡論兩種人性的看法。人性，是一門很大的學問，在同屬儒家門派中，都能分出兩種迥異的看法，對於人性，真是一個眾說紛紜的難解問題。

壞人究竟要在何種情況下來做最妥善的界定，一般社會中我們依賴法律作為判斷的標準，但是在童話的世界裡，當然並沒有法庭制度，法律所制定的規範條文是屬於現實的層面，在幻想的童話世界裡，並不見得這樣遵循；像〈傑克與豌豆〉裡的小男孩不就是偷竊的現行犯，卻還受童話的保護而戰勝了巨人，而巨人卻因要追回財產而招致死亡。由此可見，童話世界裡的好壞之分，與現實世界的依據並不完全相同，有些更與法律的規定大相逕庭。

陳景聰在《安徒生童話的人物形象研究》¹⁷中將童話的人物形象分為常人、擬人、超人三種，這是經常被使用在童話人物形象的分類方法之一。在這本研究中，研究主要的重點在於「人物形象」，包含的對象是《安徒生童話》中所有的角色形象，依其特性分出常人、擬人、超人三種類別，並未特別列出正、反角色。同是童話的研究，本篇對童話中反派角色的分類，亦採用常人、擬人、超人三種分類法，將《義大利童話》中的反派角色做類別方面的處理，但是關於反派角色的論定，並不是用常人、擬人、超人三種分類法就能將反角析出。

在黃培欽的研究《黑暗世界一析論〈小癩子〉〈蒼蠅王〉〈惡童日記〉中的反派主角》¹⁸一篇中，對於反派角色的定義並沒有明確的界定或說明，黃培欽在行文之初就已經設定《小癩子》《蒼蠅王》《惡童日記》中的主角為反派角色，並認為是很自然就被認定的。他並傾向荀子的「性惡學說」，認為三本小說中的反派主角皆來自「脫離親情」的孤立情境，在缺乏家庭教育的情形下，進而發展人性

¹⁷ 陳景聰著，《安徒生童話的人物形象研究》，台東師院兒童文學研究所碩士論文，2003年8月。

¹⁸ 黃培欽著，《黑暗世界一析論〈小癩子〉〈蒼蠅王〉〈惡童日記〉中的反派主角》，台東師院兒童文學研究所碩士論文，2004年8月。

原始惡的一面，並認定這三本小說都是以「惡行」為情節，逐步推展¹⁹。雖然說小說與童話兩者屬於不同的文類，但是童話可以看做是小說的縮小精簡版，而且角色對於童話與小說兩者來說都是構成情節的主要元素。但是在這篇論文當中，這三本小說的主角行為是屬於反社會行為的歸類，於是黃培欽在論文當中就直接將這種反社會行為的角色歸入反派主角的行列。因為《義大利童話》中的故事共有兩百則，而童話的篇幅比小說短得許多，兩者類型不同，在角色的認定上也會有差別。

若視該角色的道德行為是否違反社會道德來作為判準，這也牽涉到好人、壞人的定義及每個社會的道德似乎得視時空環境而定。現在所處的社會與過去時空不相同，道德標準難以明確的情況是判斷時所要面對的難題。雖然社會道德標準還必須加入國情及時代變化，但是基本的道德規範變化有限，仍然是可以當做判斷的依據標準。

角色，是由劇情表現賦予生命。

所以在童話當中，筆者且跟著故事情節的脈絡走，看情節把角色帶到正邪哪種位置，就讓角色在故事的安排下就定位，讓故事給予角色定義。看故事要偏向哪方為正，哪方做負，正反角色界定就交給故事的說書人負責。

既然角色是根據情節安排來表現，本篇研究中對反派角色的限定，是依照故事情節方向作為最主要的判斷依據。童話故事對角色設定善惡分明，但也並不是每個故事都有反派角色的存在。而童話故事裡的反派角色因情節設計產生不同輕重的罪行，必須先要界定的是本文主要研究反派角色所犯情節為何？

在此，筆者認為有意危害他人生命者，為故事必定之反派角色，所以在本研究中，主要也是以有意圖使主角死亡或傷害主角者，則為故事之必要反派角色，因為另外在《義大利童話》中還有些角色是在不知情的情況之下使他人受傷者，則不列入本研究中的反角範圍中。童話裡的反派角色有其勝過表面的內在意義，

¹⁹ 同上，頁 9。

行惡之處在故事中也是經過特別的安排，若只是小插曲的意外而傷害到主人翁，恐怕失去反角在童話中真正要呈現的深層意義，所以在文中將這樣的角色另外討論。刻意將邪惡意念付諸實施，進而傷害主人翁或意圖致主人翁於死者，其動機以及存在意義才是童話中真正要呈現的反派角色。

反派角色是人類心理不道德角落的反映，藉由閱讀反角的行為，對閱讀者心理產生的影響，也是童話故事所要達到的目的，但是因對讀者的影響牽涉到有限資料的讀者反應論，所以在本文中不列入討論的範圍中。

童話的世界，給人喜樂以及希望。古典童話用歡笑取代悲傷，藉由故事要傳達的不是嚴肅的意念，而是趣味的話題。所以就算是反派角色在童話裡也是藉由情節安排表現出詼諧的智慧，希望藉由趣味帶給小讀者對未來及社會的期待與正面的評價，這也是童話與其他文類不同的特色。

就童話的特色之內，研究其反派角色，本研究希望達到的目的有以下幾點：

- (一) 探討童話的互文性，尋找《義大利童話》與《格林童話》相似之處，表現童話的共通性。並從中顯現《義大利童話》的特性。
- (二) 探討《義大利童話》中反角的外在形象。
- (三) 探討《義大利童話》中反角在故事中存在的深層意義。
- (四) 《義大利童話》之反派角色存在的性別意識研究。

童話是民間文學的集結，《義大利童話》與《格林童話》雖屬於不同的童話集，但是兩者之間有許多相似的故事，這也就是文學中所謂的「互文性」所造成的影響，雖然許多民間故事都有類似的情形產生，但因為《義大利童話》與《格林童話》的多數故事情節較為相似，可以拿來互做比較，有討論的空間存在。本文也藉著《義大利童話》與《格林童話》的互文性討論，來作為本研究對文本《義大利童話》另一種方向的討論。另外，《義大利童話》與《格林童話》的相較，

於之後的章節中也有另外引述。

筆者探入童話中的反派角色，先從反角色的外在形象切入，歸結出反派角色的外在特殊性，再從外在特徵轉入內在特徵研究。在本研究中，反派角色的內在性格特色是本研究的重點，因為反派角色真正的作用就是在於能反映出讀者的內心層面，也才真正表現出反派角色在童話中的價值。最後，還要提及反派角色所表現出來的性別意識。希望藉由故事深層意涵的研究，整理出童話中的反派角色真實意義，還給反派角色一個公道。



第三節 心理的陰暗層面

依據童話邏輯在作品中的具體運作，可將童話邏輯分為「隱性」邏輯和「顯性」邏輯兩種。「顯性」邏輯是幻想情節被強調、被突出的客觀生活的某一規律，主要表現為某個情節或特徵；「隱性」邏輯是作為幻想基礎的潛在客觀生活規律性，主要表現為事件的一系列演進或人物內涵²⁰。王林指出：

「隱性」邏輯處於故事深層，是作品高度凝煉化的哲理內核。古典民間童話反映著早期人類社會的最基本的價值觀，涉及到人類文化的根性，在神奇的故事底層是世俗化的情感表達²¹。

「顯性」邏輯是指故事情節、角色個性等明顯隨文表現之處，而「隱性」邏輯則指故事透過文字所要表達給讀者隱藏的內在意識。由上段理論，筆者詮釋童話裡的反派角色在童話故事裡的作為是「顯性」邏輯，而反派角色所要表現的意義則是「隱性」邏輯的一種。

研究「反派角色」的深層意義，可以從心理學的面向切入，讓心理學理論來挖掘隱性邏輯的內容。在本研究裡，以榮格（Jung）的心理學作為研究理論。榮格提到許多有關於負面心理的研究，是文中的主要理論依據，其他心理學的研究理論再做為佐證。筆者認為童話中的反派角色與人類心理學因素有一定程度的相關，所以在本篇研究中，採以心理學理論作為主要的研究依據。

一、反角/陰影

在《巫婆一定得死》這本書中，將童話故事隱身背後的罪惡，認為是童年所容易存在於兒童心中的原罪，這些罪惡分別是虛榮、貪吃、嫉妒、欺騙、色慾、貪婪、懶惰七大類。在閱讀童話故事時，讀者會有特別偏愛的故事類型，這也是童話貼近心理的某種意識（心中的罪惡），所引起的反應。而童話故事的反派角色在這樣的解讀下，就成了童話中的罪惡的主要表現人物。

²⁰ 王林，〈論童話文學的奇幻美〉，《兒童文學學刊》（第6期下卷），頁112~113。

²¹ 同上註。

當然，童話的罪惡並不一定由反派角色來承擔及表現，故事主人翁也常常是做錯事的主角，但是更多時候是由反派角色來承擔這樣的角色責任，因為在閱讀的過程中，主人翁在故事中就如同讀者自己，人對於自己犯錯，總是希望被原諒，所以反派角色在故事中除了對自己的所犯下的錯受到懲罰，另外也必須承擔引誘故事主人翁犯罪的唆使者。就像〈小紅帽〉故事中的大野狼，引誘小紅帽忘記母親的叮嚀，轉而聽從野狼的讒言走上森林的道路。小紅帽雖然犯了忘卻母親叮嚀的錯誤，但故事的敘述會塑造出小紅帽是因為天真無邪，對壞人的認識不多才會上當，而走往森林的目的是為了採集美麗的野花送給外婆，並不是為了自己，最重要的是小紅帽並沒有故意要傷害誰。雖然走入森林這個行為是錯誤的，但意念的起點並不算錯誤，所以讀者很自然的順著說書人的角度將罪惡移轉到邪惡野狼的身上。罪惡的移轉不只在〈小紅帽〉的故事中出現，〈白雪公主〉中那個一再為了虛榮的美麗而忘記小矮人教誨的白雪公主，不是也一樣犯下同樣的錯誤，卻因為本身扮演著故事主角的關係，過錯就由反派角色（狠毒的繼母）來承擔。當然，反派角色也一併吞下殘酷的下場結局。反派角色不只要擔任童話故事裡的壞人，連主角的疏忽有要一併負責。反派角色對於正角，就像是人格與陰影兩者的關係。

所以在談到反派角色，自然得談到榮格的「陰影」（shadow）概念，這個在心理分析學上扮演著十分重要的角色。榮格指出：

個體意識心靈所投射出來的陰影，包含了人格上隱晦、壓抑和邪門（或邪惡）的部分。但是，這種陰暗無明不只是意識自我的簡單倒轉而已，就像是自我含有邪門和毀滅性的成分，陰影也含有正面的質素——正常的本能和創造的衝動。其實，自我和陰影雖然是兩碼子事，卻如同思考和情感的關聯一般，彼此緊緊糾結，難分難捨²²。

陰影並非潛意識性格的全部，它代表未知或所知甚少的自我屬性與特質，這些屬性與特質幾乎都屬於個人的範圍，並且也能被意識到，在某些方面，陰影也包含個體人格生活以外的來源所延伸出來的集體部分。當個體企圖瞭解他的陰影時，便會開始察覺到（而且心含愧疚）那些他

²² Carl G. Jung（卡爾·榮格）主編，龔卓軍譯，《人及其象徵》（*Man and His Symbols*）（新店市：立緒文化，2003年9月初版五刷），頁128。

自己否認，別人卻能清楚瞭解的性格特質和衝動——諸如自私自利、精神懶散、粗心大意；不切實際的幻想、陰謀詭計；漫不經心、懦弱；對錢財貪得無厭——一句話，對所有這樣微小的罪過，他以前會安慰自己說：「沒關係，反正沒人會注意到，而且，別人也是這樣。」²³

這些關於「陰影」的討論，來自榮格對潛意識的研究。陰影是人格中比較不願意為人所揭露的部分，就像童話中的主人翁就算犯錯也不會刻意彰顯在故事的情節當中，反觀是反派角色的惡行惡狀，大張旗鼓地在故事中宣告。這樣的兩種極端，彷彿就像是一種內在的詛咒。而當我們閱讀童話故事時，通常會把自己當做故事裡正在進行生命歷險的主人翁，所以在面對自己的錯誤時，很容易產生一種自我原諒的心態；而對於反角，讀者會視其為他者，並毫不保留的產生負面的評價。因此唯有反派角色來扮演出我們生命中的「陰影」，才能夠面對自己生命存在的陰暗角落。當一個朋友指責你的錯誤時，如果你感到很氣惱，而且控制不住的話，那麼在這個氣惱的爆發點上，你肯定會發現你一部分的陰影²⁴。陰影的顯現有爆發點，並非隨時存在我們的思想及行為當中，也不是靠自己就可以察覺。

我們為什麼要經過他人的指證，才能夠知道自身的陰影所在？這也就是反派角色在童話中所能提醒讀者的最大功用。反派角色表現出人性惡的一面，讓讀者藉由閱讀的行為，不自覺的喚起自己深層內在中的陰影，進而能夠面對及調適。在許多心理治療中採用「童話治療」的方式，就是藉由患者自述童年時期所聽過最喜歡的童話，並藉由患者口中說出自己心中存在的童話故事內容，經由患者的口述，讓心理醫師瞭解該童話何種角色或情節在患者的敘述中是特別重要的，再將該部分進行心理癥結的尋找，針對心中潛意識的部分進行專業治療。進行「童話治療」已在國外得到許多心理治療方面的肯定，反派角色在治療的過程，可說是功不可沒。因為治療的過程中，反派角色所扮演的心理「陰影」，達到了一定效力的貢獻²⁵。

二、反角/情結

²³ 《人及其象徵》，頁 200~201。

²⁴ 《人及其象徵》，頁 201。

²⁵ 可參考 Verena Kast（維瑞娜·卡斯特）著，林敏雅譯，《童話治療》（*Märchen als Therapie*）（臺北：麥田，2004 年 5 月）等童話治療相關書籍。

「情結」(Complex)是奧地利心理學家佛洛伊德(Sigmund Freud, 1856—1939)所創造的心理學名詞。而榮格認為當我們向外冒險進入潛意識時，首先遇到的事物，就是所謂的「情結」。無意識中充滿各式各樣的情結，這是榮格在他心理醫生的生涯中，最早探索的領域。他後來稱之為「個人」無意識²⁶。榮格發現意識流中可測度的干擾，有時與似乎無害的刺激字詞有關聯。在對反應的模式加以分析後，他發現顯現干擾的字詞可依某些主者題將它們羅聚起來。這些羅聚的詞群指向相同內容，當受測者被要求談論他們與這些刺激字詞群的關聯時，它們逐漸讓榮格瞭解到受測者過去某些情緒高度激昂的時刻。通常創傷會參雜其中，結果作為刺激的字詞引發許久以來埋藏在無意識中的痛苦聯想，而這些充滿壓力的聯想正是干擾意識的原因。要對造成意識干擾負責的無意識內容，榮格稱之為「情結」²⁷。

一般對「情結」的形成會認為是由「創傷」造成的。通常我們會把情結認為是「個人的」。而大多數的情結也確實是在個人自己的特定生活歷史中產生，並專屬個人所有。不過，也有家庭和社會情結。這些情結之於個人就像個人身上的疾病一樣。它屬於集體，而被個人「感染」。這就表示就心理的意義而言，社會中許多人擁有相同的結構。而共同的創傷促成共有的情結²⁸。

情結不只出現在心理學的研究當中，在文學中也時常談論到，例如著名的「伊底帕斯情結」(Oedipus complex)就是從《希臘神話》中引申出來的戀母情結，情結在心理學中被探討，而文學從人的心靈產生，文學中能映出心理學的「情結」問題，自然也就不足為奇。

童話是民間文學的集結，而情結屬於集體，童話自然能反映出民間集體的「情結」問題，尤其在反派角色的位置上，更是情結的聚集點，因為反派角色與「情結」同屬於心理較為陰暗的角落，彼此的關係，在本文第四章中將進行更進一步的討論。

²⁶ Murray Stein著，朱侃如譯，《榮格心靈地圖》(Jung's Map of the Soul)(新店市：立緒，2005年1月)，頁47。

²⁷ 《榮格心靈地圖》，頁51~52。

²⁸ 《榮格心靈地圖》，頁60。

三、 反角/救贖

反派角色一定是正如他所扮演的一樣，是這樣的令人厭惡，不足尊敬嗎？

在本文中筆者給予反派角色不同於一般負面的評價，不同於視反派角色為過街老鼠形象，反而認為反派角色在童話及讀者心裡中有著十分重要的位置，就像是宗教偶像或是社會英雄，反派角色是讀者心理罪惡救贖的依靠，他們疏導讀者心中的負面意識，讓讀者在童話中獲得心靈負面元素的解脫，能讓心靈更生，也獲得新的希望。

或許反派角色並不是什麼偉大的角色，但是童話中的反派角色就像是無辜的狼。



第二章《義大利童話》與《格林童話》的互文性

《義大利童話》與《格林童話》皆屬於古典童話，兩者的故事篇目相當，所產出的國家「義大利」及「德國」，也有著相近的地緣關係，而在兩者當中許多故事的情節安排上，出現許多雷同的地方，甚至都出現與《天方夜譚》中〈阿里巴巴與四十大盜〉內容相近的故事²⁹，雖然故事中強盜的數目與故事的結局各不相同，但地域不同的三個國家卻出現相類似的故事，其間的確有奧妙之處，也就是文學中所提出的「互文性」。閱讀兩書，會發現其中這樣彼此相似的故事出現頻繁，而就兩童話許多相似性看來，《義大利童話》與《格林童話》其間的互文性存在研究探討的空間，本章就先就兩童話間的互文性進行概略的探討。先以德國與義大利的地理關係討論，探查同屬於歐洲地域對兩者童話相似性的影響，再進一步討論兩國童話之間的互文性。

第一節 自然環境與人文條件

一、自然環境的比較

德國與義大利兩國家皆位於歐洲大陸上，地緣位置相近，兩國僅隔著瑞士及奧地利兩小國相對望。但因彼此地理位置的不同，以致氣候上因著位置有所差異而形成不同的兩個文化區：德國是溫帶海洋性氣候，文化上屬於歐洲大陸區的平原區；義大利大部分地區屬於地中海型氣候，而文化區分上屬於海洋歐洲區的地中海區³⁰。兩國因為氣候的不同而形成文化區上的差異，也是民族性不同的原因之一，這也會反映在兩國雖同屬歐洲大陸在文學藝術不同之處。一般而言，印象中的德國人性格較是篤實嚴細，服從但不缺少浪漫，殘酷中又帶有溫柔³¹；義大利人則是樂觀熱情，這不同的民族性表現在童話上面，也可能反映出兩國編寫者

²⁹ 《義大利童話》中的 137〈十三個強盜〉與《格林童話》中的 142〈澤姆西山〉的故事內容，兩則都是以開門術進入強盜窩偷取強盜寶藏的故事。

³⁰ 參考自程仁宏編著，《歐洲地理》（臺北：文化大學出版部，2002 年 10 月），頁 7~11。

³¹ <http://jczs.sina.com.cn/bbs/2005/0716/134832.html>（2005/9/29）

對於童話整理及處理的方式不同。

《格林童話》(*Kinder-und Hausmärchen*)是由格林兄弟(Jacob Grimm & Wilhelm Grimm)實地下鄉蒐集與民歌相關背景的口傳傳奇故事,加以篩選及潤飾,而其版本也因讀者有兒童的關係而修正三次³²,可見格林兄弟對《格林童話》這部書完成的踏實與認真,套用德國人的性格,童話的幻想性也符合浪漫的氣質。

《義大利童話》(*Fiabe Italiane*)則是卡爾維諾(Italo Calvino)經由收集並加以挑選義大利已成書的民間故事,再翻譯原本紀錄的方言,接著重新改寫以找回原來的質樸³³。這樣看來,《義大利童話》與《格林童話》雖然都是民間故事的整理,卻因為民族性及撰寫時代背景差異而使得作品方向不同,雖然都是進行童話的整理工作,但兩方整理的方式不同,並非義大利的民間故事已年代久遠、找無耆老可探尋的原因,或許就是卡爾維諾原先以設定如此方式完成的吧!

二、人文環境的異同

就語言來說,德國屬於條頓語區,而義大利則屬於拉丁語區,皆屬於印歐語系為主體的國家³⁴。與德國相同的,早期的義大利也並無統一的語言,兩者都是以各地方言各自為政。德國中世紀以來還是以拉丁文和法語為尊,德語仍是一種方言,直到馬丁路德引發宗教改革運動,使得《聖經》廣為流傳,也促進標準德語的產生³⁵。在方言不統一的情形下,會使得童話的整理工作變得困難許多,而格林兄弟早先及從事與德國歷史相關的研究,這樣的方言根基更是使得《格林童話》的口述紀錄及編寫更為順利。

卡爾維諾在《義大利童話》中所選擇的童話故事,並非以國域為選擇的標準,而是以方言的使用,所以在地域上面是摻進了法國尼斯一帶及南斯拉夫達爾馬奇亞的 Zara,但捨棄了義大利境內的 Alto Adige 及北方的 Val d'Aosta,可見當時方言的使用是不限國家疆域的,這也成為兩地域童話可能互相流傳的原因之一。而卡爾維諾對《義大利童話》的編寫亦是挑戰自身的方言能力,若非其本身對義大

³² 參閱 Jacob Grimm & Wilhelm Grimm (雅各·格林 & 威廉·格林) 著,徐珺等譯,《格林童話》(*Kinder-und Hausmärchen*) (臺北:遠流,2003 年 5 月),導讀頁。

³³ 參閱 Italo Calvino (伊塔羅·卡爾維諾) 編著,倪安宇等譯,《義大利童話 I~IV》(*Fiabe Italiane*) (臺北:時報文化,2003 年 5 月),頁 13~15。

³⁴ 參考自程仁宏編著,《歐洲地理》(臺北:文化大學出版部,2002 年 10 月),頁 12~13。

³⁵ 參閱《格林童話》,導讀頁。

利各個方言有十分的瞭解，又如何能從各方言文學中將最具代表性的故事挑選，再用義大利文將它們編寫成書！由此可見，具有優秀的方言基礎，是編寫這兩套童話的最主要工具。

宗教上，同屬於西方國家的德國與義大利，不脫基督教是歐洲地區的主要宗教信仰的規範中。德國與義大利兩者都是屬於基督教體系的國家，這點也表現在這兩套童話故事上面，不管是《格林童話》或《義大利童話》中都有講述基督教故事的例子，在書中其他故事中也可見其從基督教教義發展出來的故事³⁶，因為宗教性質接近的關係，也讓兩套童話皆染有基督色彩在其中，但是故事的內容則各有不同。

三、浪漫主義的產物

李察森（Richardson）曾說過：

將童話視為絕對的源頭，使得童話處於一種不能被批評的超凡地位，早期的浪漫主義表設此基調，讓許多童話的文學研究得以追隨。童話故事的傳統至尊地位，及口傳民間故事來源中的童話作品，左右著與兒童文學史的關係³⁷。

童年的迷亂情思以及對重獲人類純真的渴求，是界定浪漫主義時的主要特點。經常有人宣稱，浪漫主義對兒童形象的勾勒，乃是十九世紀初期以來，兒童文學發端的主要參照³⁸。

浪漫主義文學是對文藝復興時期人本主義理念的繼承和發揚，也是對僵化的法國古典主義的有力反撥；在橫向上，浪漫主義文學和隨後出現的現實主義文學共同構成西方近代文學的兩大體系，造就十九世紀西方文學盛極一時的繁榮局面，對後來的現代主義和後現代主義文學產生了深遠的影響；許多浪漫主義者重視對民歌、童話等民間文學的整理和搜集，在很大程度上保存並發揚了西方文學

³⁶ 《義大利童話》中的 28〈聖朱塞佩的信徒〉、41〈耶穌和聖彼埃特羅在弗留利〉、165〈耶穌和聖彼埃特羅在西西里〉、186〈給耶穌餵飯的小男孩子〉、197〈聖安東尼奧把火種帶給人類〉等，直接以宗教故事入書。

³⁷ Deborah Cogan Thacker 著，楊雅捷、林盈蕙譯，《兒童文學導論：從浪漫主義到後現代主義》（*Introducing Children's Literature: from Romanticism to Postmodernism*）（臺北：天衛，2005 年 10 月），頁 32。

³⁸ 同上，頁 26。

的民間傳統。在德國和英國，浪漫主義就是從搜集民間文學開始的。浪漫派廣泛從民間傳說、神話、童話中擷取題材，極大的豐富了文學的表現手法，為現代主義文學題材的繁榮奠定了基礎³⁹。

古典童話屬於幻想性文學，是浪漫主義（Romanticism）的產物之一。童話的幻想性強，屬於幻想世界的建構，這與浪漫主義在表現現實上，強調主觀與主體性，側重表現理想世界，把情感和想像提到創作的首位，超越現實的想像和誇張的手法塑造理想中的形象是相符的。雖然古典童話是幻想的經營，但也是以現實為根基來發展幻想，仍能反映當時的現實環境及意識。文學作品能反映作者所處社會的觀念，是自古不變的。

德國的浪漫主義是向古典主義挑戰而興起的，主要背景是為了仿效當時法國大革命的精神⁴⁰。而就《格林童話》來看，它是屬於德國浪漫主義分期中的「中期浪漫派」的作品。雖然浪漫主義因極端而漸漸被現實主義所代替，但浪漫幻想的童話卻因為反應許多當時環境的現實面，而未隨著時代的波浪消失，反而因為其濃厚的幻想性，被當作兒童閱讀的文學而一直流傳至今，甚至已成為世界著名文學作品。

《義大利童話》產生於民族性浪漫熱情的義大利，和《格林童話》同為古典童話，雖然《義大利童話》成書的時間較晚，但書中所記載的故事早是義大利民間流傳已久的故事了，所以也算是義大利文學中浪漫主義的表現之一。

傳統童話類型創作中所體現的積極的浪漫主義與現實主義相結合的精神本質也對現代童話的創作起著重要的影響作用。在對傳統童話類型的分析時，我們可以清晰地感覺到，在表層敘述中，傳統童話用大膽的幻想，以及大量的變形人物、動植物和自然現象，充分表現自己的浪漫主義的色彩。當然，最終它揭示的仍然是現實社會深層的文化心理結構。因此，大量用變形、幻想創作的傳統童話充滿了社會倫理、價值觀念、世態炎涼的說教，充滿了現實社會生活的氣息。傳統童話用自己幻想的翅膀創作出了一個個具有現實意義的形象類型，使浪漫主義和現實主義精神巧妙地揉和在一起⁴¹。

³⁹ 引自維基百科：<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%B5%AA%E6%BC%AB%E4%B8%BB%E4%B9%89%E6%96%87%E5%AD%A6#.E5.BE.B7.E5.9B.BD>（2005/9/11）

⁴⁰ 杜美，《德國文化史》（*The History of Germany Culture*）（臺北：揚智文化，1995年3月，初版二刷），頁208。

⁴¹ 參閱周曉波網路資料，<http://yn99.363.net/zs37.htm>（2005/8/30）

這段話把童話中浪漫主義的精神解釋的很清楚。想像幻想的童話卻能表現出現實，結合浪漫與現實於一身的童話故事，兩極端的二元表現，是童話的特色，也是它一直流傳不滅的要點。



第二節 童話故事類型及互文性

就童話的故事類型看來，《格林童話》與《義大利童話》相對於現代創作童話而言，都屬於「古典童話」類別。也有把古典童話稱做傳統童話的說法，它在民間文學的土壤裏長大，在民間文學中佔有著不可忽視的數量和地位。由於這類故事以幻想性占絕對優勢而著稱，因此也把它稱作幻想故事⁴²。《格林童話》與《義大利童話》兩者都是屬於口傳民間文學的紀錄，雖然《義大利童話》是卡爾維諾在書桌前考查前人作品完成的，但其所考察的原書都是對口傳民間故事的記載，雖然加入個人說書的技巧及傳達，但故事經脈與《格林童話》相同都是屬於民間故事的紀錄，這點是筆者探究互文性的動機。

一、集體潛意識的影響

榮格（Jung Carl Gustav，1875-1961）對潛意識的說明再分出個人潛意識（personal unconsciousness）及集體潛意識（collective unconsciousness）兩種。集體潛意識是屬於人類共有的原型（archetype）以及古老而普世的「思想形式」的領域。這個領域裡面可以發現「寶藏，人類早就曾經汲取，在裡面找到他們的神和鬼」⁴³。簡單來說，集體潛意識是指與生俱來的知覺、情感、行為等心理要素。榮格發現：一些精神病人的幻覺、妄想具有普遍性，與一些神話故事、寓言有不謀而合之處，而且這種現象與病人的文化程度並無相關。榮格在不相關的歷史階段與地點間，發現個人與集體意象及神話的平行關係，更強化了他尋求解釋的動機。精神病的意象、夢的意象以及個人幻想的產生是否有一個共同的源頭？而集體的的神話與宗教意象及思想，是否另有一個共同的源頭？榮格探索的正是人類思考與想像中的共通之處⁴⁴。

人在潛意識水平具有相同的部分，稱之為「集體潛意識」，集體潛意識經常原始意向來表達，這種原始的意向或稱做「種族記憶」，而榮格稱之為「原型」，「原型」思想可根據民族的不同，出現在本民族的神話、寓言、傳說中，也可顯

⁴² 參閱周曉波網路資料，<http://yn99.363.net/zs37.htm>（2005/8/30）

⁴³ Ann Casement（安·凱斯蒙）著，廖世德譯，《榮格：分析心理學巨擘》（Carl Gustav Jung）（臺北：生命潛能文化，2004年1月），頁242。

⁴⁴ 《榮格心靈地圖》，頁119。

現於文學作品和藝術創作中，可以說是遠古以來人類所繼承的共同心理部分⁴⁵。永恆的回歸是一個神話，這是不可言喻的，但它也是神話的構成原則，神話表述總是被一再重申和無盡地使用⁴⁶。神話是人類原始集體潛意識的集結，在之後的文學及藝術作品中也下神話的影子，這是人類群體集體潛意識的發揮。

「原型」是心靈傳承的一部分，會造成定型的思想傾向。對於「原型」一詞，美國分析心理學家穆瑞·史坦因（Murray Stein）的界定是，typos的意思是Stamp（印記），arche的意思是original or master copy（原版或母版）。所以人的心靈載有原型的記號⁴⁷。「集體潛意識」有別於「個人潛意識」，「原型」就像是社會集體相同的夢，而這種集體的夢所產生的原型記憶，會在各個民族的藝術創作中出現，在神話及童話等民間故事中也有明顯的痕跡。

經由榮格的集體潛意識定義，套進《格林童話》與《義大利童話》兩者的互文性來看，也可以解釋出因人類集體潛意識的影響，發揮在兩民族的民間故事中，因而產生高度的相似性。然而除了集體潛意識的影響，造成互文性之外，以下要談到的普洛普《民間故事形態學》。

二、普洛普的《民間故事形態學》

弗拉基米爾·普洛普早在 1928 年就發表了他的代表作《民間故事形態學》。書中他首次提出「功能」（function）的概念，即對故事發展產生意義和作用的人物行動。通過對大量俄羅斯童話故事的剖析，他發掘了蘊含在所有故事中的一個共同的敘事結構——由 31 個敘事功能組成的基本模式。普洛普的研究方法對 60 年代結構主義敘事學的興起產生了深遠的影響⁴⁸。

他在 20 世紀 20 年代對一百個民間童話作了極為細緻的功能研究，歸納出了故事的三十一種功能：離開、禁令、違反、查探、傳遞資訊、欺騙、合謀、惡行、欠缺、調解及接續事件、開始對抗、啓程、施予者首個功能、主角回應、提供或得到魔幻媒體、兩地的空間轉移或引導、爭鬥、烙印、勝利、補償、回歸、追捕、獲救、暗中抵達、無根據的聲明、艱難任務、解決、被認出、身分曝光、改觀、

⁴⁵ <http://www.zgxl.cn/art/Article/ShowArticle.asp?ArticleID=192>（2005/9/18）

⁴⁶ 《互文性研究》，頁 105。

⁴⁷ 《榮格：分析心理學巨擘》，頁 239。

⁴⁸ http://academic.mediachina.net/academic_zjlt_lw_view.jsp?id=4793（2006/8/9）

懲罰、結婚⁴⁹。並得出 4 個重要結論：1、人物的功能在童話中是穩定的不的因素，功能構成童話的基本要素；2、童話已知的功能數量是有限的；3、功能的次序總是一致的；4、就結構而言，所有的童話屬於同一種類型⁵⁰。

根據普洛普《民間故事形態學》的分析，將童話的結構解構成角色與功能，七種角色與三十一目次，讓童話的敘事變成只是角色的替換，這樣的方式將童話的元素簡單化，故事變化也就因此受限；但因卡爾維諾的《義大利童話》已經加入自身欲注入故事新元素的改編，導致故事已經在傳統民間故事型態中脫軌，普洛普《民間故事形態學》或許還能解構部分故事的結構，但並非全部。

三、文本與互文性：

「互文性」這個名詞最早提出的是朱麗婭·克莉斯蒂娃（Julia Kristeva），刊登在於《如是》（*Tel Quel*）雜誌的兩篇文本中正式創造和引入了互文性這個術語。她推出了互文性的概念和定義：

橫向軸（作者—讀者）和縱向軸（文本—背景）重合後揭示這樣一個事實：一個詞（或一篇文本）是另一些詞（或文本）的再現，我們從中至少可以讀到另一個詞（或一篇文本）。在巴赫金看來，這兩支軸表對話（dialogue）和語義雙關（ambivalence），它們之間並無明顯分別。是巴赫金發現了兩者間的區分並不嚴格，他第一個在文學理論中提到：任何一篇文本的寫成都如同一幅語錄彩圖的拼成，任何一篇文本都吸收和轉換了別的文本⁵¹。

廖炳惠更進一步說明：

有關「互文性」（intertextuality）的討論，Michael Riffaterre在*Semiotics of Poetry*中，基本上是運用巴赫汀（Bakhtin）所講述的文字所引用的內在

⁴⁹ http://www.jiulang.org/kkk/critique_0003.htm#_ftn2（2006/1/15）

⁵⁰ <http://www.caocs.com/book/list.asp?id=58>（2005/9/11）

⁵¹ 費納·薩莫瓦約著，邵煒譯，《互文性研究》（天津：天津人民出版社。2003年1月），頁3~4。

聲音，來自各個不同世界、不同人物、不同時代的對話，因此「互文性」往往是正文引用其他文本，彼此形成一種網絡關係，在這樣的方式下形成意識形態的針鋒相對，或在形式上產生「降格諷刺」(parody)等作用⁵²。

在此觀點中，互文性就是彼此引用所產生的結果。

對於互文性，羅蘭·巴特(Roland Barthes)認為：「每一篇文本都是在重新組織和引用已有的言辭」；馬拉梅(Mallarmé)則說：「所有的書多多少少都融入了有意轉述的人言」⁵³。簡單來說，「互文」的概念就是每一文本承載鑲嵌了其他的前行文本⁵⁴。依上述概念，互文性的出現在《格林童話》與《義大利童話》中是顯而易見的，因為古典童話是民衆在長期的歷史過程中與自然界鬥爭、對自身社會的不斷認識、對人與人之間各種關係的認識的經驗的累積。人們試圖把自己的經驗、歷史、社會科學知識、宗教信仰、生活習慣、教育觀念等等通過吸引人的幻想故事情節、人物、主題來傳授給下一代⁵⁵。在敘述者的思想印象中所存在的許多故事經過攪和後，難免在原本的故事中加入其他故事的元素在其中，而形成一個新的故事，新的故事或許加進其他故事的元素，但是故事的本幹仍然存在，所以我們在不同的故事當中會發現相同的脈絡，這樣的情形也發生在《格林童話》與《義大利童話》中，兩者有許多相似的故事，這樣相似的故事也就稱為兩者間共通的「互文性」。

童話的「互文性」不僅僅出現在各個童話故事彼此之間，也影響之後的許多創作，甚至在現代詩及廣告中，都可以見到。在《百變小紅帽》⁵⁶一書中，提到

⁵² 廖炳惠編著，《關鍵詞 200：文學與批評研究的通用辭彙編》(臺北：麥田，2003 年 12 月，初版三刷)，頁 257~258。

⁵³ 《互文性研究》，頁 12。

⁵⁴ 引自 <http://www.srcs.nctu.edu.tw/joyceliu/mworks/mw-onlinecourse/2004Kristeva/04.html> (2005/ 9/ 11)

⁵⁵ 引自周曉波 <http://yn99.363.net/zs37.htm> (2005/9/11)

⁵⁶ Catherine Orenstein (凱薩琳·奧蘭斯坦) 著，楊淑智譯，《百變小紅帽——一則童話的性、道德和演變》(Little Red Riding Hood Uncloaked)，(臺北：張老師文化，2003 年 8 月)。

許多關於〈小紅帽〉故事在不同年代，經過社會意識的影響所造成不同面貌的呈現。從原本故事中單純的「小紅帽」形象出發討論，進而深入到故事中各個角色的意涵，再談到「小紅帽」在現今社會的變形，甚至是故事中各個角色形象的探討及後來的詮釋，在書中都有詳細的探討，這樣的延伸，也是一種互文性的結果，讓小紅帽不僅僅活在《格林童話》的世界當中，而是得以延伸、再延伸。

《格林童話》最後一版產生於一八五七年，比一九五六年完成的《義大利童話》早先一世紀。在卡爾維諾編寫《義大利童話》之前，我們可以肯定是曾經閱讀過《格林童話》，閱讀經驗在一個作家的自己的創作，有或深或淺的影響，閱讀經驗影響也就是造成互文性的因素。所以在此，筆者肯定卡爾維諾所編寫的《義大利童話》，與《格林童話》在文本的呈現，有互文性的研究價值。

互文性是新文學作品產生所不可或缺的元素，互文性在童話作品彼此之間更是有著高度的呈現。在本研究中，互文性層面只就一小部分進行討論，但其深究的發揮空間廣大，在此留給未來的研究者一個再討論的可能。

第三節 互文性在兩者童話的呈現

《格林童話》與《義大利童話》不僅僅是彼此之間存在許多脈絡類似的故事，在幾個個別童話之間有許多不同互文性的段落呈現，另外在單一套童話集裡面許多單篇的故事彼此間就有一些雷同的地方。而不管是單本書或兩本書之間，互文的情形有的是整篇故事彼此都相類似，也有的互文呈現只是在前半部、中間段、或者結局雷同，還有是在許多故事中都出現了特定雷同的情節元素，這些情形產生的原因與本章第二節中所探討造成的互文性因素相關。

卡爾維諾在《義大利童話》自序中提及，有些童話是從其原故事中再依他認為較好的脈絡加以修改。後來再經改寫的情節有些已經與原故事的軌道脫離，甚至有的改寫是以卡爾維諾自認為較好的描寫來作為替換，也有直接借用《格林童話》或《義大利童話》中其他故事的敘述，所以這也是造成與《格林童話》高互文性的重要原因。

就兩童話的互文關係，就情節相近的互文性，可分為下列幾類：

一、一個相同的段落，出現在不同的故事中

在《義大利童話》中，有許多同樣的情節段落分別出現在不同故事中的前段、中段或後段，除了義大利各個方言故事有其地域相近的影響外，根據卡爾維諾在《義大利童話》後面對各個故事的補充說明，得知在《義大利童話》的編寫上，有時卡爾維諾會依個人主觀意思，將原故事套用其認為比較適當的故事發展或結局。當然卡爾維諾所套用的不單是自己創作的，也包括在《義大利童話》中其他故事出現某些段落的借用，所以這也是《義大利童話》中讀者很容易讀到類似情節出現在不同故事的因素。

針對於這點，卡爾維諾也在自序中說明：即使童話在全世界流通，仍舊「同中有異」，其異便在於「主題取捨，類型偏好，人物創造，故事氛圍，以及因文化而異的風格特色」⁵⁷。希望藉由這樣的解釋，讓讀者明白能夠忠實表現義大利方言所紀錄的童話，才是他編寫《義大利童話》的最重要目的，各個故事的原始情節安排，在這樣的強調下，就變得不是那麼重要了。

⁵⁷ 《義大利童話》I，頁16。

這樣部分的互文表現，有的是在開頭的情境相同，像『懷孕的婦人去偷摘巫婆的芹菜（或其他蔬菜），必須以自己即將出生的孩子作為交換』，這樣的開頭出現在許多童話當中，最爲人所熟知的就是《格林童話》的〈野葛菰〉，在其他故事中接下來的情節則有的給了一半的孩子，只剩下半個身體進行生命的冒險；有的是將孩子送給巫婆後，孩子則必須設想不被吃掉的方法，甚至有結局就用《格林童話》的〈漢塞爾和格蕾特爾〉中格蕾特爾對付巫婆的方式來作為故事的結局。

有些特定的情節在故事當中經常出現，像故事中常常出現『冒險者誤入風神（或其他超人形象）的家中，卻受到其母親的藏匿及幫助』；這樣的過程出現的次數很多，有些能從中得到能幫助的寶物、或下一步的指點，有些就只是主人翁經過的休息站。另外，在得到幸福婚姻的路上，總是會安排不同的遭遇發生，最多的就是被人頂替身分的過程，常常在故事出現，結局也往往贏回自己的幸福。

結局相同的情形是最常見的。因為童話的結局不脫離好人有好報、惡人受處罰的模式，所以結局的形式總是不脫好人得到原諒獲得幸福，而壞人遭受到嚴厲的懲罰，這是希望童話能帶給讀者心靈正向的影響吧！在結局中，正義偶爾是藉由非生物的物品（燭臺、油壺……）說出真相，讓一切事實藉由個性中立的無生物說出，更顯得冥冥中自有公道的表現。

二、故事情節大致相同⁵⁸：

在《格林童話》與《義大利童話》中，發現兩者與本身單一童話套書的故事之間就已經有情節相近故事的互文性產生。這種情況在《義大利童話》較《格林童話》來得頻繁，主要是因為《義大利童話》乃是卡爾維諾參考多本義大利民間故事集所改編成，而原參考的各個故事集中，彼此難免有故事情節相近的，再被卡爾維諾同時收編於《義大利童話》中，所以造成類似的故事多一些的情形。卡爾維諾是參閱許多義大利民間故事後，再從中擷取他認為能代表各個地方的民間故事加以改寫，從互文性產生的角度看來，以義大利方言為範疇的地區，自然會因為語言的相近性，而增加故事流傳的廣度，所以從不同地區的民間故事會擷取出同類型的故事，是容易發生的事情。

就【附表一】的整理上看來，《義大利童話》中與自身及《格林童話》有五

⁵⁸ 關於兩套童話的互文內容，請參閱【附表一】《義大利童話》與《格林童話》互文性整理。

十種的互文類型產生。這五十種互文情形，從表中也可以發現許多故事的互文並不限於與其中的一篇，有多篇彼此互文的狀況出現，所以在表格中只要已經是與前面故事產生互文者，往下就不再贅列。

這裡從【附表一】從列出的表格中，整理出現較多互文性的故事，就其故事內容析出常見的主題如下：

（一） 非親生母親對孩子的不平等對待

這類的故事最爲人所傳頌者的就屬《格林童話》的〈灰姑娘〉。在這種型態的故事女主角和灰姑娘一樣都有悲慘的身世。但是故事最終所出現麻雀變鳳凰的型態並不一定是經由舞會作為獲得青睞的媒介，而多是女主角因為自身的善良及勤勞而獲得祝福。故事中的反派角色－繼母（或親戚）與東施效顰的模仿者女兒卻只能得到相反詛咒的對待。這樣的故事類型在兩個童話系列中都出現不只一次，《義大利童話》有〈小籃子裡的水〉、〈貓的童話〉、〈兩個表姊妹〉；而在《格林童話》則有〈風雪婆婆〉及〈森林裡的三個小矮人〉。

失去母親的情形在十七、八世紀醫藥不發達的社會裡，生產的危險常常是奪走母親角色的一個重要原因，而礙於家庭對女主人角色的需要，父親再娶於當時社會也是一件平常的事情。這類的故事反映了當時環境的現象，繼母不公平的對待在當時應該是常見的事情。故事中善良勤勞的女主角所遭遇的幸運，是給沒娘疼愛的小孩現實人生一個指引的希望，希冀這樣的小孩在不平等的環境裡還要能秉持自身的善良，期待的美好終究會出現。

（二） 軟弱的女主角被反派角色替換身分

這類的童話通常是發生在故事女主角前往成為王子妃的幸福道路上與期望脫軌的阻撓。在童話中，善良的女主角總是顯得十分軟弱而無抵抗能力，遇到陷害也只能啞巴吃黃蓮，默默的承受一切，沒有替自己說話及爭取權利。但是相反的，同樣身為女性的反派角色在童話中的形象可就大相逕庭，不但努力奪取善良女主角的一切，還會恐嚇，甚至是設計陷害、斬草除根。這類的童話在《義大利童話》是〈火爐裡的羅西娜〉、〈孔雀國王〉、〈美麗的蜜、美麗的太陽〉、〈皮皮娜蛇〉以及《格林童話》中的〈黑白新娘〉。

軟弱的女性，歷經劫難後最終仍然能得到屬於自己的幸福，除了善有善報的老教條外，也是當時獎勵女性順從溫柔的一種手段，要女性當個沒有聲音的人類。這類的故事是希望藉由故事的敘述，從小灌輸女生柔弱等待救援的觀念，而強悍會爭取自己幸福的女生，則是不被社會接受的。

（三） 各取所長，分工合作

人各有專司，發揮個人的專長是故事中人物貢獻所長贏得大家幸福的要素。這樣的故事是由四到六個各有特異功能，而長相卻因其功能突顯而怪異的人所組成；雖然外表不起眼，卻靠著特殊才能等到機會發展。而主角靠著這些人的天賦異秉及自己的運氣得到所追求的婚姻或財富。故事中的特異人士們彷彿是天上愧予主角人物的禮物，幫助主人翁邁向成功的大道；主人翁在故事敘述中似乎無任何長處，甚至在《義大利童話》的〈五個浪子〉中主人翁還是被父母趕出家門的敗家子；然而主人翁雖然看起來平凡如你我，卻有個聰明的頭腦及識人的眼光，所以雖然平庸，卻能得到好運氣的庇祐，雖然靠的是投機的技巧，卻也有讓人心服的理由。這樣的故事在《義大利童話》有、〈五個浪子〉、〈水陸兩用船〉；《格林童話》〈六人闖遍天下〉、〈六個僕人〉。

女性角色在童話中，靠著外表的美麗得以麻雀變鳳凰，而男性角色在贏得美麗的公主或巨大的財富，除了運氣的贈與，還要有實力參與的證明，這也是反映當時社會對性別的觀念的認同及期待吧！

（四） 以小敵大

這樣的故事給弱勢者一個信心的希望。存在幻想的童話世界裡，這樣的主題是常見的。巨人相對於一般平常人是非常的巨大，所以就兩邊的力量而論可以說是根本不成對比。但是在故事中，弱小的主角通常有著聰明的智慧足以補足他與巨人之間身高及力量的差距，最後總是能贏得勝利。這樣的童話不只給予弱小者希望，也讓讀者感到有趣及欣慰。《義大利童話》中的〈大力喬凡尼，一次打死五百個〉、〈喬凡·巴倫托〉；《格林童話》〈勇敢的小裁縫〉、〈巨人與裁縫〉都是這樣類型的故事。

童話反應現實，故事影射著當時階級明顯的社會，當權者高高在上，而平凡

老百姓總是受欺負，故事中的巨人就好比當權及貴族，而平民老百姓則像是故事中的小人物，故事除了批評無腦的當權者外，平民的委屈也只能在童話中隱約平反，這可能是造成這樣的故事廣泛流傳能在不同地區的重要原因。

同樣的主題，反覆在不同的童話中出現，不只是在流傳上廣度的呈現，而還包括這樣的故事讓聽者印象深刻，獲得聽者的喜愛，才能廣為傳送。這樣的故事一定含有其特質存在，才能引起久久回盪的共鳴。以下是根據上面主題出現頻率高的故事中所析出受歡迎的元素：

- 1、 和一般大眾的生活貼近。
- 2、 符合當時的社會概念。
- 3、 充滿幻想的故事，帶給讀者生活上的希望。
- 4、 故事中隱含的教育意義，適合小讀者閱讀。

故事要能貼近生活，為社會大眾接受，讓生活充滿趣味，必定能受到不同時代的歡迎。

三、《義大利童話》中時常出現的互文段落

《義大利童話》在卡爾維諾的編寫下，借用了許多彼此的段落來組合成不同的故事，也或許是地域相近，流傳改編的緣故，所以在《義大利童話》中，有一些段落是常在各個故事流竄發生，以下就針對《義大利童話》兩百個故事中，出現較多的母題（motif）整理出下列十三點：

（一） 踏破七雙鐵鞋

在《義大利童話》童話中，常常有因為不知情而冒犯了即將獲得解決的魔法，而使得主人翁心儀的對象消失，這時主人翁就必須接受踏破七雙鐵鞋（有的還需穿破七件鐵衣）出發尋找，來證明尋找的困難及決心。而在七雙鐵鞋磨穿時，也是主人翁即將完成使命的時刻。此類故事有〈克林王〉、〈裡翁布魯諾〉等。

（二） 偷聽見破除魔法的秘密

這是意外的安排，就像是說溜嘴的智慧老人，能給主人翁帶來解決困難（或意外得利）的方法，而說出秘密的都是以超人形象出現，有時說出秘密者本身就是解決困難的妙丹，所以因為自己的禍從口出而失了性命。此類故事有〈牧羊小夥子做國王〉、〈果肉和果皮〉、〈兩個駝背〉、〈菲羅多洛與菲羅美娜〉、〈兩位趕騾子的老兄〉、〈愛虛榮的國王〉等。

（三） 受到風神（或其他超人形象）的母親或妻子的庇護

主人翁意外闖進對生命有危險的地方，這時需要一個能庇護的好母親角色，也就是普洛普人物形象中的「協助者」，而這個協助者在故事中剛好又是「母親」這個角色，不禁令人聯想到這個協助者雖然是製造危險者的母親，但其慈悲善良形象並提供保護，卻像是主人翁離家在外的母親。此類故事有〈被偷的王冠〉、〈駝背塔巴尼諾〉、〈長羽毛的妖魔〉、〈北風的禮物〉、〈裡翁布魯諾〉等。

（四） 以即將孩子為交換物

為保全自己的生命，下場就是必須以自己即將出生的孩子作為交換。孩子成了母親的代罪羔羊後，故事幾乎就不再提到母親這個角色，或者故事認為孩子幫母親承受錯誤是應該的，所以雖然故事從這邊開頭，之後卻是以孩子離家的新旅程為故事重點。此類故事有〈只有半個身子的人〉、〈普萊澤莫利娜〉、〈裡翁布魯諾〉、〈菜園裡的老嫗〉等。

（五） 女性被帶到皇宮外欲以殺害，因懇求而得以活命

這類的故事通常是女人的嫉妒心所引起。不只是女性對外貌的忌妒，還有對女主人翁身分地位的嫉妒。而奉命殺害的人下不了手，只好取被害者身上的信物（身體的部位或服裝）以證明被害者已遇害。此類故事有〈裝啞七年的小女孩〉、〈美麗的綠鳥〉、〈美麗的威尼斯〉、〈森林王〉、〈睡美人和他的孩子們〉、〈火雞〉、〈西班牙國王和英國老爺〉、〈偉大的波爾納內〉等。

（六） 得到三個禮物或三次幫助

故事中偶然安排出智慧老人，給予主人翁三次的幫助或禮物，讓主人翁可以

利用三個禮物或幫助度過難關。這樣的故事有〈三層艙的大船〉、〈七〉、〈跟梨子一起被賣掉的小女孩〉、〈蛇〉、〈吃不厭無花〈打人的駝背小人〉果的公主〉、〈吉麗科科拉〉、〈三個城堡〉、〈牧羊小夥子做國王〉、〈北風的禮物〉、〈普萊澤莫利娜〉、〈阿利阿利，我的毛驢，拉錢吧〉、〈嫁給第一個過往人的公主〉、〈裡翁布魯諾〉、〈用手揉出的王子〉、〈寡婦和強盜〉、〈鴿子姑娘〉、〈一條船載滿……〉等。

（七） 取回身體失去的部分

承上所述，故事中可憐的女人因為受到反派角色的陷害，必須以雙臂（或雙眼）換取性命，而後也會受到命運之神的眷顧而受到智慧老人的指點讓雙手落入水中，重長新臂或尋回光明雙眼。此類故事有〈蛇〉、〈火爐裡的羅西娜〉、〈烏利瓦〉、〈三個瞎王后〉、〈火雞〉、〈蛇國王〉、〈兩個表姊妹〉等。

（八） 非從人體出生的孩子

不孕是古今中外許多家庭的困擾，所以在童話中時常出現婦人看見討人喜愛的動物或植物而許下想要懷孕的願望。許願後雖然生不出小孩，但不可能的生產結果在幻象性的童話故事中卻發生，而且最後所產下的動植物，都可以破除魔法成為人類，實現母親的願望。此類故事有〈長不大的牧羊人〉、〈蘋果姑娘〉、〈小豆子與牛〉、〈三只石榴的愛情〉、〈蛇國王〉、〈迷迭香〉等。

（九） 得到果實的禮物

果實是豐碩的土地象徵，在童話故事中常成為饋予主人翁的禮物，只要一砸開果實，就能得到能幫助主人翁解決問題的禮物。從果實出來的禮物，因為吸取了土地的精華，都有其珍貴性。此類故事有〈克林王〉、〈打人的駝背小人〉、〈用手揉出的王子〉等。

（十） 聰明幸運的老三

這樣的故事裡，會有三兄弟或三姊妹，但只有聰明的老三可以幫大家解決難題。此類故事有〈三間小屋〉、〈狼和三個姑娘〉、〈吃不厭無花果的公主〉、〈魔鬼的褲子〉、〈賭誰先生氣〉、〈七個頭的龍〉、〈睡女王〉、〈銀鼻子〉、〈王子娶了一隻

青蛙〉、〈克林王〉、〈被偷的王冠〉、〈吉麗科科拉〉、〈貝琳達與醜妖怪〉、〈睡女王〉、〈美麗的芳塔·姬洛〉、〈被打入地獄的女王的宮殿〉、〈水陸兩用船〉、〈三個孤兒〉、〈三個採菊苣的姑娘〉等。

（十一） 能使人死而復活的「草」

童話故事中，常人也像現實生活的凡人一樣會死亡。不過，故事主人翁在無意中能藉由動物的示範，取得能起死回生或恢復人形的藥草。此類故事有〈三條狗〉、〈三個採菊苣的姑娘〉、〈穿七件衣服的美女〉、〈會下金蛋的螃蟹〉、〈上尉與將軍〉、〈獅子草〉等。

（十二） 少女破除魔法使得王子恢復人形

這類的故事要有一位脫離軟弱形象的勇敢少女，可能因為不知情或粗心而觸犯魔法，使得王子必須以動物外貌遠行；而少女在這個過程中必須以堅毅無比的勇氣與毅力，外出尋找回她的丈夫，魔法才得以破除。救夫的過程中會受到另一個女人的阻撓，必須要經歷童話的魔術數字「三」次才得以成功。此類故事有〈金絲雀王子〉、〈螃蟹王子〉、〈蛇國王〉、〈偷東西的鴿子〉、〈一條臭尾巴的老鼠〉等。

（十三） 新婚之夜，麵粉假娃娃代替新娘一死

這樣的婚姻是冤家聚頭的結合，男方因為受女方的戲弄，而想以婚姻作為對女方的懲罰；而故事中的女性是聰明而有個性的，總是能欲先設想到在新婚之夜以麵粉娃娃代替自己受死，等到新郎嘗到麵粉娃娃以蜜做成的甜血，而對自己的行為感到後悔時，真正的新娘才會現身，讓故事完美的結束。此類故事有〈茉莉花〉、〈籃子裡的國王〉、〈女修道院和男修道院〉等。

（十四） 梳子變成的玻璃山

梳子在故事中成為主人翁脫逃時的利器，在緊急之時，丟出的梳子會變成一座光滑的玻璃山或其他阻礙，幫助沒有魔法能力的常人角色躲過超人角色的追趕。此類故事有〈撞球高手〉、〈癩痢頭〉等。

（十五） 遺忘允諾的禮物

被遺忘的禮物總是不起眼到讓人記不起來，有時是一根棗樹枝或是一朵玫瑰花，這樣平凡而不珍貴的禮物，讓贈物者往往在遺忘而使得船隻無法前進時才想起，而這個被遺忘的禮物，卻是幫助擁有它者一個獲得幸福的關鍵。此類故事有〈死人宮〉、〈貝琳達與醜妖怪〉、〈格拉都拉貝達都拉〉等。

以上是《義大利童話》裡多次重覆出現在故事中的段落，上列的段落在《格林童話》中也常可見，反覆出現的主題，或許因為本身的趣味，或許是卡爾維諾的偏好，也或許可以深入探討到人類集體潛意識中所浮現在文學裡的意義，就看讀者用什麼角度來切入了。在此，互文性研究也是本文對《義大利童話》介紹的方式之一，相於其間互文性的討論仍有空間，留給未來研究者參考。



第三章 反派角色外在形象研究

形象的好壞是抽象的主觀認定。外在形象包含了個人的外表，雖說外表是父母所賜與、無從選擇的，但是也有人說早期的外表雖是父母所給，在成年的過程中，外表則要靠自身累積的修行來決定。童話中的反派角色大多是在品德及行為上有缺陷的人物，然而這些壞人在外表上是否有表現出讓人厭惡的特徵，是本章所要觀察研究的方向。

研究反派角色的外在形象，也就是研究一般人對於壞人外觀的刻板印象；童話中不真實的人物，在說書人的心裡給予外表的設定是如何？是否有獨特性存在？就是本章要探討的方向，一般的刻板印象到底留給反派角色如何的外在形塑？反派人物在童話故事的外表上，一定是很邪惡的？還是偽善的？或者在童話中並不在反派角色的外表上特作發揮，都有討論的空間。另外，就算童話故事中並沒有特別提及反派角色的外在，是否在文學描述上做了什麼暗示呢？這是可以注意的地方。

在此，所界定的外在形象，不只是外表的長相，也包含了反角外在的特徵，從外表到行事模式、反角最終的下場，通通囊括在「外在」研究的本篇當中，最後希望由這些反派角色的種種外在特徵當中，歸納出反派角色屬於外在特色的形象。

第一節 反角的形象描述

童話中的反派角色是故事中的核心人物，因為有反派角色的存色，才能更加輝映出主人翁在故事裡的令人同情的弱勢。像〈白雪公主〉及〈灰姑娘〉故事中狠心的後母角色、〈小紅帽〉故事裡的大野狼等，都是形象鮮明的反派角色。在故事中的反派角色通常是「圓型人物」，有自己的一貫使壞的行事作風，雖然長得不一定很醜陋，但都要有一顆邪惡害人的心，並且常常成為主人翁邁向成功道

路上的阻礙，這樣的反派角色在故事裡才算上「稱職」。

在《義大利童話》中，並不是對每一位反派角色的外表都會有詳細的描寫，通常是用故事發生的描寫來勾勒出反派角色在故事中不為世俗苟同的行徑及其可惡之處；有些故事會特別提出反派角色的外表，特別提出的外表就成為故事特別要表示的地方，故事會安排經由反派角色過美或太醜的形象，進一步來強調反派角色因為在乎外表的美醜而引起對主角強烈嫉妒心，而這樣的故事經營通常發生在女人與女人的戰爭當中。而男性反角若對外表有所描述，通常是特別醜陋的外表，來呼應反角同樣醜陋的內心。

反派角色形象可從男性與女性兩者先來討論。在男性的反派角色敘述上，通常以吃人妖怪或是巨人形象是常見的角色。而在女性的反派角色外在形象則有兩極化的現象，少數是擁有美麗的外貌者，像〈白雪公主〉故事中美麗卻善於忌妒的後母；另多數則是擁有醜陋外表但卻同樣善妒的「醜奴」，這樣的故事發展通常也是起因於對主角美麗外表的忌妒而引起作壞事的動機。

反派角色亦可像童話中的角色分類為：常人形象、超人形象以及擬人形象三種。在《義大利童話》中反派角色則以「常人」角色居多，共有九十多位；「超人」反角則有近四十位；而「擬人」反角則只有約八位。這樣的分配，也顯示出《義大利童話》故事的組成以現實人物當作故事的角色來拉近故事與現實的密切度，因為童話畢竟是口傳文學，故事從生活中取材衍生，所以貼近現實的故事劇情會較多，人物形象也是會以真實人物加入想像來演出較為常態。以下先就外表及個性的描述，做外在形象的分析。

一、外表上的描述

在視覺藝術裡，道德上的罪孽通常被人格化，由相貌醜陋的人來代表，這些人往往與美德作戰⁵⁹。

就《義大利童話》對反角外表的敘述來說，並不一定是絕對的醜陋，但若反派角色的外表是美麗的，則讀者馬上可以猜想此反角一定擁有一個惡毒的心，惡毒的程度讓人忘記角色外表的美麗。像〈白雪公主〉的後母，就是一個典型人美心惡毒的例子。然而反派角色到底在形象上有沒有特別之處，本段就以「超人」、

⁵⁹ 漢斯·比德曼著，劉玉紅等譯，《世界文化象徵辭典》（廣西：灕江，2000年1月），頁381。

「擬人」及「常人」角色分別作討論。

（一）「超人」反角的外型

就角色的型態而言，「超人」及「擬人」的角色多半外表的敘述在名稱上就已經可以讓讀者藉由想像力而心生其相貌。在「超人」類的反角上，有「巨人」、「巫婆」、「妖婆」等角色，因為該角色在現實中並沒有很立體的形象可以表現，所以這樣的角色反而可以讓讀者在心理產生自己塑造的形象，作者並不需在多加描述其形體，這樣反而對箝制住讀者的想像空間，光是以名稱就已經能夠讓讀者對這樣的角色產生概括形象的瞭解，除非作者想要在這樣的角色形象敘述上，加入自己給予的想像，否則應該是不必再多加贅述。所以在《義大利童話》中的超人反角，並沒有對外型多加描述，只是用名詞來作為表示，頂多再加上其他角色的感覺（如害怕）來加強罷了。

（二）「擬人」反角的外型

「擬人」型的反角，角色上只是讓動物多加入了擬人化動作的表現，在稱呼上仍然沿用動物的名稱，所以在形象上就沒有再額外敘述，這裡的用意除了不再贅述，應該也是要留給讀者想像的空間；在《義大利童話》中比較有趣的現象是，「擬人」型的反角幾乎都讓給「狼」來擔綱演出，好像這樣的角色捨「狼」其誰，沒有第二人選，所以也就讓「狼」繼續背負著在文學上所賦予莫名的原罪。

狼，一直被世人視為噬血成性讓人毛骨悚然的邪惡之物，而且這種歧視中外無分。在中國，源遠流長的華夏文化中存在著太多對狼的誤解與偏見，千百年來佔據正統主導地位的鴻學巨儒，畏狼如虎、憎狼為災。在國外，以血為餐、相貌嚇人的西方版殭屍——亦非狼人莫屬⁶⁰。「狼」因其是肉食性的動物，加上在黑暗中的狼眼睛總泛著紅光，更增添狼的神秘與恐怖。

現在圖畫書暢行，許多想像的超人或擬人角色藉由繪圖者的畫筆顯像，而為了要符合圖畫書的趣味性，狼這個吃了「七隻小羊」、「小紅帽和奶奶」又妄想「三隻小豬」的大壞蛋，在圖畫書的創作裡，反而得到許多反向的平反，讓一向背負著壞人形象的狼總算能有人替牠說說話。

⁶⁰ <http://vison.blog.sohu.com/>（2006/1/8）

（三）「常人」反角的外型

在「常人」的角色外表敘述，通常是對女性角色敘述較多，而男性角色則以交代其為何種身分帶過，較少提到角色的外表描述。這樣的狀況，可能是因為自古中西方重視女性的外貌勝過男性的緣故，所以女性角色較容易在故事中特別提到外表的描述。若提及外表的描述通常還會配合故事發展需要，像有些故事情節就是針對外表長相的嫉妒來發展，特別提及女主人翁及反派角色的外在形象；其他的就只是用身分名稱（如：皇后）或年齡上的描述（如老太太），來代替作形象的敘述。

在《義大利童話》中，故事對外表的敘述和故事的發展若有相關性，通常是安排角色因外表的關係，所引起姊妹（或母女）之間的嫉妒，或者非生母因為要替自己親生的醜女兒爭取幸福，而對非親生子女加害的故事是常見的類型。

反派角色的外表描述，通常與故事情節的發展相關，若是故事脈絡並不需要指涉到角色的外表來當做故事發展背後的因素，則對於外表的敘述就在故事當中省略了。

在《義大利童話》中對男性反派角色的外表敘述也是如此，如果情節上有特別需要提及的，也會在故事中特別提出，像〈三層艙的大船〉這個故事裡，特別要主人翁提防的就是一個有「癩疤頭」特徵的人，雖然這個「癩疤頭」用化妝的技巧掩飾了自己的特色，但最後揭穿時還是靠「癩疤頭」這項特徵顯露才被認出來的。

雖然在《義大利童話》中對反派角色的外型不是每一個都有描述的空間及需要，但是至少可以歸結出，「醜陋」的所有特徵只會在反派角色身上看見，故事將好的都留給故事的主人翁，主人翁永遠是美善的。

二、個性上的描述

童話故事的說書人總是讓正反角色的個性有鮮明的劃分。扮演故事中的主人翁者，就算在故事中的行為沒有什麼特別的美德或甚至有做錯事的時候，然而故事的敘述還是站在故事主人翁那邊，「主人翁永遠是對的」，似乎成為童話角色判定的基本約定。反派角色的行為則一定都是出自於內心的邪惡力量並且有害人的

行動，以害人利己為做事的出發點，不管害人的動機及行為如何，反派角色的邪惡更是能對照出主角的善良天真。

尤其在故事中大部分女性主角對於反派角色的加害總是顯得無力對抗，這樣更加強故事的正反力量的不平等，使狠毒的人更令人無法原諒，讓讀者對反派角色欺壓的行為感到十分憤慨；另一方面，反派角色對男性主角而言，就好像是生命中所經歷的人生考驗，主人翁只要通過這一段艱難的考驗，就可以到達人生的成功，所以反派角色也可以看做是主人翁個性上的自我克服與成長，這樣的安排讓反派角色的性格更加沒有軟弱同情的機會，要藉此來強調主角突破困難的不易。

在《義大利童話》中對反派角色的個性描述，都是以比較直接形容的方式呈現，也就是直接將反派角色的缺點說破，並不會特意安排情節長篇詳述，除了是一種寫作風格外，這應該也是礙於古典童話篇幅較為短小的關係，無法對角色的心理描述做太多的鋪陳。在這樣的情況之下，反派角色的描述受限，通常就以簡單而直接的敘述來表示。像在〈貝琳達與醜妖怪〉這篇故事當中的兩個姐姐，作者對其外貌的描述如下：『傲慢、固執，好惹是生非，尤其她們都有很重的嫉妒心』。這樣簡單而直接的敘述，讓讀者在故事的開始就清楚反派角色人物設定的性格，也很明白這樣的性格敘述必然與後面的故事發展有關係，這就是童話故事直接敘述的特性。

在童話故事裡，反派角色的個性通常被描述成傲慢、貪心、懶惰等人性上的缺點；這些個性上的缺點剛好對比到主角的善良、正直以及勤勞等優點，讓小讀者在童話故事的敘述，一路跟著故事的發展也瞭解到人類性格上的優缺點，並藉此提供反思作用。

三、「美」即「善」，「惡」則「醜」

對於美、善、惡、醜，林愛華指出：

遠離現實社會的童話幻想世界是不能完全以現實眼光衡量的，童話反映的是西方基督教之封建社會，透過兩極化的人物代表「善」與「惡」。其實美與善已經成為浪漫主義的象徵，是有其絕對性的，

代表神與自然的和諧面。絕對的美即絕對的善，是屬於浪漫派的神格，與被醜化作為象徵的「繼母」、「女巫」所代表絕對的邪惡是勢不兩立的。維色（Wehse）也認為童話的思想以形象化，形容公主「美」，也就是說她「好」，這不是只有指公主的外表形體而已，而是將所有的美德加諸於她身上⁶¹。

從以上對童話中主人翁「美」即「善」的定論，我們也可以轉換為對童話中反派角色「惡」即「醜」的相同道理。所以就算童話中沒有很明確的說出女主人翁個性與行為的美好，但是童話已用她的「美」來傳達她的「善」。依這樣的說法，童話裡的反派角色作惡多端，在故事中被描述得心狠手辣，從童話的文字上原來只是表示出反派角色內心的醜惡，但我們也可以將這樣的敘述表達轉為由內在透露出外在的消息，反派角色因為其「惡」所以有「醜」的外在。不過，在閱讀童話的過程中，讀者總是會不自覺的把反派角色在心理的形象塑造得醜陋，就算是白雪公主那美麗的皇后後母，也逃不過讀者所賦予的幻想性的醜面孔吧！

⁶¹ 林愛華，〈格林童話之現代解讀〉，《東吳外語學報》（第十七期），頁 12~13。

第二節 反角的行事模式

大部分反派角色在童話裡的行事模式，關係著童話故事情節的發展，因為反派角色的醜陋行為，也就是故事主人翁所要突破的人生關卡，所以在情節設計上，有因應需要而發展的模式。但是因為《義大利童話》四冊共包含二百則故事，如果每種故事都要發展出專屬故事中反派角色的特色路線，卡爾維諾就不能在依據口耳相傳的紀錄來繕寫。既然是口傳文學則必定在文學的脈絡上會有許多相似性很高的情節相互參雜，也就是造成文學互文性的原因之一。而關於互文性的討論，筆者在前一個章節已經討論過，不再贅述。

反派角色不僅僅是影響故事情節發展動線的重要角色，也是影響故事脈絡的重要人物，所以反派角色的行事風格，是故事討論的重點，本節就從反派角色的行事路徑著手，找出不同故事間相似性的整理。

在《義大利童話》故事當中，反角的常見行事模式可分為以下：

一、設下詭計以取代主人翁的身分

這樣的故事模式，通常緣起於反派角色想要飛上枝頭變鳳凰的邪念，進而設計想要取代主角身分，這也就是此類故事反派角色的行事模式。這樣的反派角色在《義大利童話》中，男性與女性皆有，有些故事的反派角色會加害故事主人翁取代之，因為粗心而不小心留主人翁活口卻不知情，在毫無心理準備的情形下讓被害者有機會回來報仇；另外還有的是將主人翁以僕役的身分留在身邊，設法再藉機會想辦法除掉主人翁，這樣的反派角色通常會要求主人翁以活命的條件答應保證不拆穿反派角色的真實身分，然而雖然已有主人翁的承諾，但是不安心的反角總是會想盡辦法的斬草除根，反而讓主人翁有機會藉著被陷害的機會發揮進而澄清事實，揭穿反派角色的面具。

這樣的故事在《義大利童話》中有〈蛇〉、〈死人宮〉、〈三層艙的大船〉、〈七個頭的龍〉、〈睡女王〉、〈費奧拉旺德和美麗的伊索琳娜〉、〈孔雀國王〉、〈美麗的蜜、美麗的太陽〉、〈皮皮娜蛇〉等，大約都是走相同的使壞途徑，結局也大致相同。

二、嫉妒引起設計陷害的動機

這樣的模式算是從現實的人性上著手發揮，讓人性的不完美引起自私的行為，進而落入腐敗的圈套中。在這樣的故事中，包含的不只是女性之間爲了美貌爭風吃醋的嫉妒；還有男性爭寵爭官位所引發的嫉妒；以及母親對即將取代自己成爲兒子身邊新女人，也就是對媳婦的嫉妒；更有母親對自己親生女兒美貌的嫉妒。嫉妒的原因很多，這就是人性中對別人走樣的羨慕，然而這樣情緒上不理性的心態不但矇蔽了良知，也遮蔽了理性。反派角色這時藉由設計的手段來陷害主角，使主角落難，有時反派角色的目的甚至是除去正角的性命，不同的作惡會依其作惡情節的輕重各有不同的下場，各個反派角色到頭來必須自己承擔作惡的結果。

在這樣的故事裡，人性的嫉妒心成爲事件行進的主要幹線，故事裡角色心裡的嫉妒蓋住罪惡感，爲了奪取他人的利益，不顧後果鋌而走險，以爲事成之後就可以高枕無憂。卻沒想到冥冥之中一切都有始料未及的安排，最後也必須因爲自己的嫉妒心而嘗得苦果。

這樣的故事在《義大利童話》中有〈跟梨子一起被賣掉的小女孩〉、〈三條狗〉、〈吉麗科科拉〉、〈貝琳達與醜妖怪〉、〈米蘭商人的兒子〉、〈中了魔法的宮殿〉、〈老人皮〉、〈打人的駝背小人〉、〈美麗的綠鳥〉、〈小母鵝〉、〈三隻石榴的愛情〉、〈美麗的威尼斯〉、〈森林王〉、〈睡美人和他的孩子們〉、〈火雞〉、〈白草〉、〈孔雀毛〉、〈馬薩羅即真理〉等。數量不少，嫉妒心的呈現也反映了現實人性中最常出現的缺失。

三、繼母虐待繼女的行為

繼母對繼女虐待是童話故事中一個不朽的主題，在《義大利童話》時常出現，所以獨立成一個模式討論。這類故事也是爲反映當時現實社會的狀況而寫，但在童話裡可能更誇大了繼母的心理層面以及行爲。繼母對繼女無法視如己出，在童話裡似乎是一個永遠存在的心結，因爲繼女對繼母生活上莫名的心理威脅，引發繼母心理上想除去繼女而對繼女加以虐待，來證明自己的強勢地位，藉以減輕對繼女產生的心理恐懼；而繼女和繼母對彼此而言都是家庭中的外人，繼母視繼女爲眼中釘，會對其百般挑剔，並希望自己的女兒能擁有更多的優勢，繼女則是寄

望能維持自己原有的家庭生活，獨占父親對自己的愛。只是以輩分及年齡來說，繼母在地位上是比較佔優勢的，所以故事總是安排繼女是受欺負的弱者。

在這樣的故事裡，繼母總是有個拖油瓶的陪嫁女。繼母女兒的外貌在故事描寫裡總是被形容成很醜，個性非常懶惰，這些缺點來對照到繼女的美貌及勤勞，更是讓心知肚明的繼母在心理上不甚開心，常藉機會虐待女主人翁。既然不能頂替繼女的美麗，繼母就希望自己的女兒能頂替故事中繼女陰錯陽差得到的好運，用好運來換取一張比繼女更美麗的臉孔，然而這樣的期盼到最後通常都是得到相反的結局，親生女兒的臉反而更加醜陋，雖然受到懲罰的不是繼母本人，但故事特別用這樣的結局來懲罰繼母狹隘的心，因為自己的女兒遭受到與預期相反的命運，繼母所受的打擊是比自己得到懲罰要來得更大。因為不能疼愛他人的女兒，所以自己的女兒也無法得到幸運之神的眷顧，是繼母在故事裡最終的回報。

這樣的故事在《義大利童話》中有〈金絲雀王子〉、〈火爐裡的羅西娜〉、〈小籃子裡的水〉、〈貓的童話〉、〈兩個表姊妹〉等。這些故事都是以相似的故事情節，藉以安撫社會上許多孤女的心，讓自覺無人疼愛的孤兒，期待自己冥冥之中會有契機發生。

四、過度貪吃導致的危機

「貪婪」是人性中最容易守不住的弱點，常常就成為犯下罪惡的起因，彷彿是身為人類不可避免的原罪。這種貪念用於動物故事的表現上，就變成了生理表現的「貪吃」。童話裡關於動物擬人反角的故事，幾乎通通都集合在這個主題裡了。而最後，貪心或貪吃的反派角色，終究也會因為自己的貪心或貪吃而招致死亡。

動物在童話故事中用擬人的方式表現，並顯現出生物最原始的慾望：填飽肚子。但是這麼簡單的生理現象，在童話中卻是這麼被放大且變成是一種無法抑制的原罪，這種原罪在故事裡讓肉食性動物來承擔，藉以轉移讀者對人性貪吃的罪惡；這樣的替代，褻瀆了動物，寬恕了人類。在這樣的故事裡，「貪吃」成為罪惡的趨力，而生理趨力不可避免的吃肉，也使得肉食性的動物－狼成為故事中必定的反派角色，成為壞人的代言者。「吃」雖然是不可避免的生理需求，「貪吃」卻是對基本需求過度的表現，在童話的故事中則視為人性必須加以導正的缺失。

「狼」在《義大利童話》中被塑造為貪得無厭的傢伙，被欺負的對象除了女孩外，還有則是較為弱小的動物。狼為了飽食一頓，用欺騙的言語加上暴力的行為想要達成目的，但最後也因為自己的貪念必須失去寶貴的生命。「吃」是生命延續的方式之一，但是貪吃則適得其反的失去性命，故事的目的要人們懂得適可而止。

貪吃也是因為貪心的一種。在《義大利童話》關於貪心的故事不少，〈賭誰先生氣〉故事裡牧師因為貪心竟然失去自己身份代表的宗教尊嚴，甚至是利用人民對宗教的信任，來進行惡意的戲弄以得到對方的錢財，這樣不光明的事情，就是來自於牧師未被神馴服的「貪念」。貪念就像是對人類的詛咒，不論中西方，橫亙古今，皆有所聽聞，出現在童話故事的主題也很多。「貪」成為故事中反派角色的心裡動機，行事模式多以欺騙等心理戰術來獲得自己想要的東西，比較少殺戮的行為，這類的反派角色是以機智作為欺騙的後盾，進行貪心的謀略。

這樣的故事在《義大利童話》中有〈三間小屋〉、〈大布袋裡的小男孩〉、〈魔法戒子〉、〈十二頭牛〉、〈狼和三個姑娘〉、〈狼叔叔〉、〈魔鬼的褲子〉、〈賭誰先生氣〉、〈翡冷翠人〉、〈不幸的王室〉、〈北風的禮物〉、〈普萊澤莫利娜〉、〈水晶公雞〉、〈偽裝的外婆〉、〈狐狸妹妹和狼哥哥〉、〈阿利阿利，我的毛驢，拉錢吧〉、〈小雞〉、〈會下金蛋的螃蟹〉、〈長角的公主〉等。

五、反派角色強欺弱的行為

弱肉強食的定律，雖然在現實社會中時有所聞，但是在童話故事中，這樣的霸道可是行不通的。童話故事裡強者通常由反派角色扮演，雖然強者在一開始是佔優勢的，但是童話的情節安排總是同情弱者，既然強弱之分已是事實，童話就會給予弱勢的主人翁一些能夠製造勝利的機會，有時是給予弱者高明的智慧，不然就是由智慧老人給予代表勝利鑰匙的重要工具或忠告，好讓弱勢的一方成為最後的勝利者。這樣的安排也符合讀者心裡對故事的企盼。

這樣的故事在《義大利童話》中有〈裝啞七年的小女孩〉、〈果皮和果肉〉、〈死人手臂〉、〈被偷的王冠〉、〈長羽毛的妖魔〉、〈無手殺手〉、〈大力喬凡尼，一次打死五百個〉、〈三個瞎王后〉、〈獨眼巨人〉、〈十三個強盜〉、〈三個採菊苣的姑娘〉、〈一條船載滿……〉等。

第三節 反派角色的下場

「善有善報，惡有惡報」的道理，中西皆然，這樣的道理也使得童話裡反派角色，終究要接受命運的懲罰，替自己的行為嘗下苦果。

反派角色因為在行為上違反社會道德的關係，所以在童話的結局安排，通常都不會有好下場；雪登·凱許登（Sheldon Cashdan）在其所著《巫婆一定得死》（*The Witch Must Die : how fairy tales shape our lives*）一書中認為：

童話故事是奇異的冒險，但也同時處理亙古不變的主題—自我正邪之間的掙扎。這種衝突衍生自一種原始的心理動力，也就是所謂的「分裂」（splitting），導致分裂的源頭則是母親與孩子的互動。童話故事描寫好的力量對抗壞的力量，不僅幫助兒童處理內心負面的傾向，也肯定了母親在兒童建立自我的過程中扮演的關鍵角色⁶²。

由這個觀點看來，反派角色是兒童心中負面因數在童話裡的化身，這樣的替代之後，為了使讀者的心理壓抑獲得舒緩，反派角色必死的結局，就成為在童話故事中必然的下場了。另外，從心理學的方向看，反派角色代替讀者真實內心人格的負面因子來受到懲罰，將反派角色處死也等於殺死讀者心理的負面人格，使得讀者的人格可以更健全的發展。這樣的多功能，恐怕是原先作者在鋪陳的時候沒有預想到的吧！

反派角色的壯烈犧牲，除了要幫助人類處理內心負面的傾向外，還帶有實現以牙還牙的社會公平意味，童話原本就是教育意味濃厚的文學作品，藉著故事內容讓讀者對自身行為有所懲戒及規範，也藉此讓社會道德更有良善的發揮，讓讀者藉由趣味的故事內容瞭解到正派生活的規範及道理，就是童話存在的教育性。

在《義大利童話》中的反派角色，也和其他童話中反角有著相同的宿命。惡毒的反角，最後總是難逃懲罰，雖然少部分角色能因為所犯下的情節較輕，罪不致死而得到寬恕的機會，但是就大部分反角的下場而言，「死亡」幾乎成了反派角色最後的歸宿。而另外就反派角色「使壞」的程度，也有不同的下場，以下就

⁶² Sheldon Cashdan（雪登·凱許登）著，李淑珺譯，《巫婆一定得死-童話如何形塑我們的性格》（*The Witch Must Die : how fairy tales shape our lives*）（臺北：張老師，2001年7月），頁52~54。

《義大利童話》故事中反派角色的下場做出整理：

一、被主角賜死

主角受盡反派角色賜予的磨難，而在一切真相大白之時，難免心中生氣悲憤，氣憤之餘，報復反派角色的心態讓主角藉由故事最終反擊的懲罰來平衡心理的氣憤；但是若被害的主角為女性，通常為維護女性溫柔的形象，會由其他主持公道者給予反派角色致死之罪，這樣雖然不是出自受難主人翁自己所提出的報復，但是主人翁對於反派角色的下場，並不會表示反對或給予同情，讓讀者產生反角下場冷眼旁觀的感受，也再次隨著主角的心理感受到反派角色是罪有應得的。在《義大利童話》中並女性主人翁不是都像《格林童話》那樣無聲軟弱，〈金絲雀王子〉故事中最後公主勇於在自己的婚禮上，揭開後母對自己的虐待及傷害，也使得繼母最後因此受到懲罰。這樣的女性形象在童話女主人翁中較為少見，而關於童話的性別形象，則於第五章文中再深入探討。

二、作法自斃

這樣的反派角色，通常還不知道大家已經得知她（他）的罪行，所以很有把握的在聽完別人口中自己的罪行之後，面不改色的說出別人口中的罪惡者（也就是自己）罪惡的懲罰，所說出的恐怖懲罰也反映了反派角色的惡毒的心理，卻不知道自己正說出即將發生在自己身上的命運。這樣的荒謬，讓讀者因反派角色的愚笨而覺得好笑，看熱鬧的心態油然而生。此類的懲罰手段將會特別的殘酷，也剛好讓愚昧的趣味性沖淡一些懲罰的殘酷性，使故事給人的感覺能藉此平衡一些。

《義大利童話》中第 150 則故事〈皮皮娜蛇〉中，冒充的假新娘以為皮皮娜已經變成了蛇，再沒有人知道自己的惡行，所以在國王問起這樣的罪行該如何處罰時，她面不改色的說：「應該把她從這窗口扔下去活活燒死！」然而，這也是她最後的下場：自己說出自己該有的懲罰。

三、悔改歸正

這類的反派角色，有些是在不知情或好奇心的驅使而犯下傷害他人的過錯；

另外也有些反角則是爲主人翁父母，但在盛怒之下，被情緒淹沒理智所做出不妥當的行爲。雖然這些情形造成傷害主角的錯誤行爲，但是在作爲及原因上還上可被原諒者，所以在結局時故事會給予寬恕的機會，讓這樣的角色有反省認錯的機會。童話故事不是只有殘酷的懲罰，對無心之過也會衡量輕重給予重新的機會。

〈只有半個身子的人〉故事中的公主無故的懷孕，被自己的父母以爲作了不好的事情，而遭到父母的虐待。故事最後是讓公主的父母也嘗到被誤會的滋味，並藉機幫公主澄清。故事中的國王與皇后是照常理推斷而產生誤會，雖然虐待無辜的公主，但是因爲是合理的誤會，在故事的結局中還是得到了原諒。

四、結尾沒有提及

有些反派角色在故事中因嫉妒心的關係，有壞念頭作壞事，未考慮到自己行爲的後果而行。這樣的角色作出的事或說出的話對故事主人翁的生命有轉彎的影響，但該角色的存在只是爲了幫助正角歷練更多生命的過程，並不成爲故事後來發展的必要人物，在結局時也就沒在故事當中交代。因爲不重要，所以在故事中就出現關鍵的一句話或做一件事，之後就從故事裡消失了。

《義大利童話》裡的〈美麗的威尼斯〉故事情節類似《格林童話》中的〈白雪公主〉，但是故事中的繼母角色則是姑娘的親生母親，也就是「美麗的威尼斯」。「美麗的威尼斯」這位母親是故事中唯一有名字的角色，她的可憐女兒在故事裡只用「姑娘」代替。而一心要除去自己美麗女兒的威尼斯最後是以髮卡割進自己女兒的頭髮將目的達成，但是故事在王子母親幫「姑娘」梳頭的無意中將髮卡拿下解除魔法之後，並沒有再提及威尼斯的名字以及對威尼斯的懲罰。威尼斯雖然手段殘忍，但她不同於白雪公主的繼母，於是產生對親生母親不忍責罰的情感，所以故事在末尾的結局才給予威尼斯一條未說明解釋的生路！

另外在《義大利童話》裡的〈三個老婦人〉是一則很有趣的故事，故事的一開始這樣寫著：從前有三個姊妹，都還年輕著呢：一個六十七歲，另一個七十五歲，第三個九十四歲。這樣與實際不符的詼諧開頭，點出這個故事的幽默，也暗示讀者這是個趣味的故事。三個已是高齡年紀的老婦人，卻以欺騙的手法讓國王相信九十多歲的老婦人擁有年輕美貌。國王的新婚之夜，發現這位老婦人的真貌，將她丟出窗外，正好掛上葡萄架而被路過的三位仙女見著，仙女們起先笑倒

在地，後來去又慚愧於自己的無禮，於是啓用魔法將老婦人變成年輕的新娘，而新娘的兩位妹妹見如此神奇也想仿效，但變年輕的老婦人卻告知錯誤的方法：刨光皮膚，也使得妹妹因此喪命。結局是變年輕的老婦人卻和國王過著童話常見幸福快樂的結局。

〈三個老婦人〉中的「老」姊姊是因為兩個「老」妹妹的幫忙欺騙，才能瞞住國王，雖然最後是仙女的幫助才得以改變自己的外貌獲得幸福，但最後兩個「老」妹妹卻是因為「老」姊姊的建議才將自己的皮膚刨光而致死。這樣的故事中雖然老姊姊的建議害死了自己的妹妹，卻因故事開始就是用詼諧的語氣，也用了仙子法術的幻想情節，刨光皮膚也是超級誇大的建議，一切都在有趣好笑的埋伏中，所以兩個妹妹的死也就跟著故事的節奏顯得是誇張趣味的一部分，〈三個老婦人〉這樣的故事，雖然致人於死，卻是會帶給讀者趣味的情節，所以從故事敘述味道看來老婦人就不算是反派角色的一員了。

反派角色在童話中是各有其不同的特殊作用及意含，所以在結局時也會有不同的下場。除了故事本身的邏輯性並配合社會道德的需要之外，從心理學的面向也是一個可供研究的方向，本章第四節亦將以反派角色的心理層面研究著手。

一般成人在理解文學時，對其中人物大都抱著同情或是反感，但是大體上還是能夠掌握客觀的態度。至於兒童的立場則是感動、高興的美感，對於故事的批判和態度也源自於感情和情緒，所以童話必須取決於讀者的願望與期待。亦即規定童話的結局必須是樂觀、正義和賞罰分明，並以喜劇收場⁶³。因為兒童期待著美與善，因故屬於兒童讀物的童話故事，為配合兒童的期待，必須要讓主人翁解決阻礙的反派角色之後，從此過著幸福快樂的日子，藉以滿足兒童心理對於美好世界的渴望。這樣的說法亦支持反派角色在童話結局改正或消失的意義。

⁶³ 相沢博著，《童話的世界》（臺北：萬象，1992年8月），頁125~126。

第四章 反派角色的內在形象研究

在文學中，角色的設定是作者所創造的；而在神話與童話這樣的口傳故事中，角色還包含著它在當時社會中所給予的隱藏功能。雖說民間童話通常只是描寫發生的事情，很少涉及情感與情調，內心矛盾與思維過程。同時，童話也很少依靠人物行動來製造懸念，一切都表現的自然然而然⁶⁴。然而在童話中直接不加修飾的描述中，還有更多文字背後所隱藏的。除了隱藏在故事中的功能外，另外就是角色所反映的內在意義。所以，反派角色存在在文學中，有其心理層面的討論空間存在。

約翰·畢伯（John Beebe）將榮格的原型理論分為八種機能⁶⁵，而第八種機能是與魔鬼原型銜接。這種原型會把人完全顛覆。畢伯是這樣界定的：

魔鬼屬於人格一個極度本能的、原型的部分。這一部分作為一股或善或惡（但往往兩者兼具）的力量。透過強烈聲明的意圖伸張自己。這種意圖以破壞或創造的方式破壞了心理的調適。魔鬼的風格（從憤怒到愛），界定了人的性格問題最嚴重的部分。這個部分構成了心理的內在道德限制，因為這個部分是人的潛意識意志裡面詭譎的黑暗神靈，人的靈魂（阿尼馬與阿尼姆斯）必須與之鬥爭。和這個魔鬼遭遇會出現「邪惡問題」，因為人的性格裡面最難的部分，事實上也就是潛在最具治療能力的部分。事實上，魔鬼是一種自主的神靈複合體，把人和本身就是光明與黑暗能量對立綜合的神性銜接起來⁶⁶。

⁶⁴ 王林，〈論童話文學的奇幻美〉，《兒童文學學刊》（第6期下卷），頁117。

⁶⁵ 八種機能分別是：外向思考、內向感覺、外向感覺、內向情感、內向思考、外向感覺、內向直覺、外向情感；而所銜接的分別是英雄/英雄原型、好母親/好父親原型、男孩/女孩原型、英雄/英雄陰影、女巫/老人原型、騙子、魔鬼原型。

⁶⁶ 《榮格：分析心理學巨擘》，頁255-256。

魔鬼原型是人類心靈力的黑暗神靈，讓人陷入道德無法伸張的迷惑裡。魔鬼原型就類似榮格另外提出的陰影理論。

就現在心理學治療的方式，有一派學者以童話故事介入心理治療，用童話的情節來找出患者內心的癥結，進一步進行治療。所以，筆者認為童話中的角色，能反映出人心理的潛意識訊息。關於反派角色，在心理學的討論，多半認為它象徵著我們內心的陰影。

自我無法控制的無意識心靈要素之一就是陰影。榮格用「陰影」一詞來說明心理的事實，在想像的層次比較容易體認。他要突顯的是，多數人身上惡名昭彰的無意識。而正常整合自我的人格中，若有某些部分因為認知或情感分裂而壓抑，就會陷入陰影。一般而言，陰影具有不道德或至少不名譽的特性，包含個人本性中反社會習俗和道德傳統的特質。陰影是自我施展意向、意志和防衛的無意識層面。也就是說，它是自我的背面⁶⁷。

自我在它的陰影中具有極端自私、任性、無情與掌控的能力。此時個人純粹是自我中心的，不惜任何代價要完成權利與享樂的私慾。這個自我中的黑暗之心，正是神話故事演出的人類邪惡的定義。在陰影中駐有一切熟悉的重大罪惡。榮格將弗洛伊德本我（id）的概念等同於陰影⁶⁸。

陰影有一種是人隱藏恥於為人所知或自己也否定的種種所在的陰影；另一種是原型陰影，相當於本我的陰暗面。榮格說到邪惡的存在時，指的就是這種原型陰影⁶⁹。陰影存在於人的心中，存在於潛意識的角落，而童話故事中的邪惡角色，也可視為是陰影投射的一種表現。陰影無法由自我直接經驗，因為是無意識，所以它被投射到他人身上。別人是邪惡的怪獸，而自我覺得像是無辜的羔羊。代罪羔羊就是這樣來的⁷⁰。童話裡的反派角色，就有成為「代罪羔羊」的功能，讓讀

⁶⁷ Murray Stein 著，朱侃如譯，《榮格心靈地圖》（*Jung's Map of the Soul*）（新店市：立緒，2005 年 1 月），頁 137。

⁶⁸ 《榮格心靈地圖》，頁 138。

⁶⁹ 《榮格：分析心理學巨擘》，頁 240。

⁷⁰ 《榮格心靈地圖》，頁 139。

者藉著書中的角色紓解自己潛意識中的陰影經驗，藉由文學模擬，讓壞念頭有出口來脫離人類的潛意識，以求降低人類惡性行為的發生，這也是文學的一種功能。而由陰影角度來看反派角色在文學中的重要性，更大於其他。

原來反派角色不只是愛在故事裡專逞惡兇狠，反派角色的存在是有其解決社會汙點的目的性，從這樣的角度切入，原本讓人厭之入骨的反派角色反而讓人同情了起來。

既然，反角是陰影的投射，也就代表反角包含了人類的許多負面的個性，這樣才能全面填補人性的坑洞，所以雖然童話故事是幻想故事，卻必須要活生生的刻畫現實生活的負面情緒，也因為真實，才獲得潛意識陰影的認同。

第一節 反角的原罪

自亞當禁不起慾望的誘惑而被逐出伊甸園的那刻起，人類註定背負本身所應受的處罰，也就是人類罪惡源頭的「原罪」。由「原罪」所衍生的救贖理念乃基督教文化的基本精神，是諸多童話所要闡明的主題⁷¹。

童話雖然是幻想文學，角色的行為卻是在反映現實社會的人類，尤其反映出人性的缺點。在這一節中，要探討的是反派角色在文學中所犯下的原罪。根據《巫婆一定得死》這本書所敘，分出了童年的七宗罪，分別是虛榮、貪吃、嫉妒、欺騙、色慾、貪婪、懶惰等⁷²。童話故事在現今雖然是屬於兒童文學的範疇，但我們知道在最初的時候這些故事可是針對一般社會大眾，所以在故事的內容中並不避諱加入一些社會陰暗的層面。然而，當童話在兒童世界裡廣泛流傳開來後，成人雖然有因應兒童年齡及成熟度的需求而將故事改寫，但僅是去除掉一些兒童不宜的部分，原有故事的梗概以及故事深層的意念，並沒有因此而改變。

童年的生活雖說單純無知，卻也必須經歷生活的種種考驗及學習，童話故事

⁷¹ 林愛華，〈童話裡的禁令〉，《東吳外語學報》12期，頁5~21。

⁷² 《巫婆一定得死》，頁15。

的魔力，就在於讓孩子藉此體認生活，而不是去逃避。從童話故事中除了學得生活的價值及道德外，更是經由反角來化解孩子們心中的不安，讓讀者藉著童話故事的角色，面對人性中的缺失。

虛榮、貪吃、嫉妒、欺騙、色慾、貪婪、懶惰是童年的七大原罪，而童話裡的角色所犯錯的根源也不出這幾項人性的弱點所造成的。犯錯並不是反派角色的專利，故事中的主人翁也會犯錯。《閱讀兒童文學的樂趣》書中Perry Nodelman（培利·諾德曼）就這樣指出：故事裡有些角色沒做什麼，也會被認為是好人⁷³；由此觀點推論：故事主人翁就算犯下這七項原罪，也不會有人覺得他們做錯了甚麼，只是被當作一般人都會發生的小插曲罷了。所以在童話故事裡，不是只由反派角色來呈現童年的心理罪惡，只是用正角或丑角所表現的角色陳述及設定帶給讀者的感覺不同。同樣的，有些反派角色也是因為故事情節設定的關係，好像做什麼都是令人厭惡的行為，這應該算是一種文學賦予角色的刻板印象吧！

在《義大利童話》的各個故事也有其所要表現的原罪類型，而且每個故事不一定只呈現一種類型的原罪，同一個故事中也有多類型混合的情況；和其他童話相同，《義大利童話》也不一定只由反派角色來呈現這七種原罪。但是，反派角色的表現倒是能套進這七種原罪的模式，所以在這裡只討論故事中反派角色與七種原罪的關係，並將其關係統整在【附件二】的表格中。

以下討論原罪的形成心理及其與反角之間的發展關係：

一、虛榮

阿德勒（Alfred Adler, 1870~1937）的心理學模式中，將虛榮定位在「優越情結」（superiority complex）當中，舉有優越情結的人除了虛榮，還有自誇、自我中心以及毀壞他人名譽的傾向⁷⁴。

虛榮會引誘人去做一些只重外觀而不重實質的無益工作及努力，使人經常想

⁷³ Perry Nodelman（培利·諾德曼）著，劉鳳芯譯，《閱讀兒童文學的樂趣》（*The Pleasures of Children's Literature, 2nd, ed.*）（臺北：天衛，2000年1月），頁285。

⁷⁴ Duane Schultz & Sydney Ellen Schultz著，車先蕙等譯，《人格理論》（*Theories of Personality*）（臺北：揚智，2004年7月二版一刷），頁151。

著自己，或別人對他的看法，這遲早會使人失去跟現實的接觸。虛榮最常使人去干擾別人，那些無法在自我虛榮中得到滿足的人，常努力去阻止別人充份展現其生命。有虛榮心的人總是知道怎樣把錯誤的責任推到別人身上，他自己總是對的，別人總是錯的，他們對別人的生命毫無貢獻，只是一味的抱怨、找藉口，不計一切代價維持個人的優越感，並保護他們的虛榮，免得遭受羞辱。

心理學上認為，虛榮心是自尊心的過分表現，是爲了取得榮譽和引起普遍注意而表現出來的一種不正常的社會情感。在虛榮心的驅使下，往往只追求面子上的好看，不顧現實的條件，最後造成危害。在強烈的虛榮心支使下，有時會產生可怕的動機，帶來非常嚴重的後果。而虛榮心的產生與人的需要有關⁷⁵。

「虛榮」是人性弱點的反應，也是不當的自我社會價值所造成。在童話故事中最能詮釋「虛榮」這個特質的，就屬白雪公主的後母了。白雪公主的後母爲了保住世界上最美麗女人的王位，不惜任何手段要殺害白雪；而白雪公主自己也因爲想要使自己外貌更加美麗的虛榮心作祟，才一步步掉進後母一再前往森林設計的陷阱中，最後差點兒失去性命；其實，後母根據白雪心中虛榮的弱點所設計的詭計，也是以自己對外表期待而產生的虛榮心來設定！故事中同樣是展現出人類虛榮的兩個正反角色，因爲故事刻意的角色安排，而給予讀者不同感受的分別。

在《義大利童話》中，反派角色的「虛榮」就像阿德勒所提出的方向相同，多半是爲了更美麗的外貌而產生。因爲虛榮心態作祟，連帶的產生了嫉妒，想要不擇手段的爭取最美的頭銜，進而作出傷害別人的行爲，藉以獲得自己美麗地位的肯定。這樣的行爲，最後卻反而替自己栽下殺身之禍。

《義大利童話》的〈美麗的威尼斯〉是一篇與〈白雪公主〉情節相似的故事，故事中的威尼斯爲了奠定自己是世上最美麗女人的地位，不惜除去自己親生女兒的性命；這樣的行爲表現，幾乎是虛榮的最高境界，但是威尼斯在故事的結尾並沒有特別的受到懲罰，結局只讓威尼斯以爲女兒已經死在自己手下，接著就只談

⁷⁵ 引自 http://www.cnm21.com/disport/xlyz_198.htm (2005/12/10)

到公主遇見王子並被救活的美好結局，並無敘述狠心的母親下場如何。這可能與威尼斯的角色是親生母親的緣故，基於母親對子女的養育之恩，故事並沒有讓威尼斯對自己的行為付出相當的代價。另外〈吉麗科科拉〉也類似像〈白雪公主〉的情節，但這次因要滿足虛榮而狠心下毒手的角色換成了兩個姐姐，姐姐們嫉妒美麗的妹妹擁有最美麗的外貌，進而產生殺掉妹妹取代其美麗地位的行動。但是這兩位被虛榮心桎梏的姐姐，最後因無法達成目的而陷入絕望中被自己「氣」死，這樣的結局還是歸入童話故事惡有惡報的因果循環當中。在《義大利童話》中，因虛榮心而嫉妒手足外貌，進而奪取幸福的故事還有〈貝琳達與醜妖怪〉、〈美麗的蜜、美麗的太陽〉、〈睡女王〉、〈美麗的綠鳥〉等。

另外，在《義大利童話》中，虛榮不單是女性對外貌的要求，故事中的男性角色也有因外貌陷入虛榮陷阱的，〈孔雀國王〉、〈高傲的國王〉中的國王就是對自己驕傲的外貌而產生虛榮心。外貌雖然被比喻是膚淺的，但是從現今社會整形風的盛行，人們還是希望自己能有優於他人的外表。童話中的角色也是這樣的表現，希望自己能成為最漂亮的人，或者是因為自己的優勢外貌而看不起他人。對美貌的虛榮，是童話所不會停止的題材，因為自古至今，不論男女對外貌的虛榮，不會消失。

虛榮也是富貴、地位、爭權奪利的慫恿者。虛榮使得故事中的愚民忘記對生活的知足，想謀求生活更多的利益或更高的地位，鋌而走險地做出傷害他人等違背道德良知的罪行，這樣的故事在童話中發生，也在現實生活中演出。〈不幸的王室〉中，為了奪取一國之王，弟弟們殺害哥哥全家，這樣類似的故事現實世界皆有所聞，背後操縱的心理因素，就是無法抑制的虛榮心。

二、貪吃

依佛洛伊德的人格發展理論，幼兒成長首先遇上的就是「口腔期」(oral stage, 0 ~ 1 歲)，在這個時期的幼兒原始慾力集中在口部，靠口腔活動獲得快

感及滿足。若此時期的口腔活動受到限制，長大後將會留下不良影響，造成口腔性格⁷⁶。而從馬斯洛的需求層次論來看，生理需求乃是所有需求的最低階層⁷⁷，而低層次的需求必須獲得相當滿足之後，人類才會往更高層次的需求發展。「貪吃」這個對生理需求過度發展出來的原罪，來自幼兒最初口腔期的心理需求未能獲得滿足，或者是生理最基本的需求沒能得到良好的照顧，基本需求受到壓抑則更容易引起更大更多的需求。

任何事物與態度太過與不及都不好，所以過度發展吃的慾望形成貪吃，就視為一種社會中不被接受的行為。「貪吃」不是只屬於兒童的缺點行為，成人經過社會大眾期許的教導，也或許是基於健康及外表的要求，較能學會克制自己減低這樣的慾望發展，其中當然也有克制失敗的例子。童話中特別將「貪吃」這個議題包含其中，其教育兒童的意味十分濃厚，是藉由兒童讀物教育兒童符合社會要求的潛移默化效果。

「貪吃」原罪在《義大利童話》的反派角色中，大多是以巨人、巫婆或者大野狼這樣非現實人類的角色來發揮及詮釋，吃人的角色在故事中因為吃人的行為被看作是妖怪，這樣的詮釋是要造成「只有不正常的角色才会有吃人的行為」這樣的印象，因為「人吃人」這樣的議題在人類的社會中，仍舊是屬於較為禁忌與嚇人的情境，童話故事利用非常人反派角色來取代吃人者，有緩和讀者心理恐懼的作用。

在童話裡被吃的角色則是實力較為弱勢的角色。雖然是這樣實力不相當的兩方，在童話故事裡，為了打壓貪吃的慾望，給弱小者也能憑智慧或運氣來逃脫強勢者力量的機會。〈三間小屋〉這個與〈三隻小豬〉有著高互文性的故事裡，把三隻小豬的角色換成三個姊妹，吃人的壞角色仍然由「狼」來擔綱演出。狼在成功的吃掉老大與老二後，仍然不滿足，最後由聰明的老三用機智與運氣讓狼掉入滾燙的熱水中煮熟了。狼雖然擁有比較強勢的地位，但童話為了對抗人性中貪吃

⁷⁶ 郭靜晃等著，《心理學》（臺北：揚智，2002年2月初版11刷），頁350。

⁷⁷ 張春興、林清山著，《教育心理學》（臺北：東華，1998年6月22版28刷），頁256~257。

的部分，必須要安排讓貪吃的角色消失，藉以除去孩童心理貪吃的原罪。

另外在《義大利童話》中也有因為角色本身的貪吃或貪婪，最後必須付出慘痛的代價。〈狼叔叔〉這篇故事中的主角是個嘴饞的小女孩，因為受不了香味的誘惑，而將答應給狼借鍋子回饋的炸糕及酒都吃光，還拿了驢糞和髒水來代替，最後被狼叔叔識破，小女孩只得淪為狼叔叔的替代食物。被吃掉的結局，讓兒童心理產生恐懼。孩子清楚的知道，貪吃的自己就像故事中的小女孩，若無力抗拒食物的誘惑，小女孩的下場是個殘酷的借鏡，貪吃的小女孩是每個兒童心中貪吃的慾念，最後這個慾念必須被狼叔叔將這原始的罪惡慾念吃掉，藉以消化孩子心理的原罪。

有時這樣的角色也用來懲罰故事中做錯事情的人類，被吃掉變成是一種警惕的作用。〈普萊澤莫利娜〉中懷孕的母親偷吃女巫菜園裡的芹菜，必須將出生的女兒普萊澤莫利娜⁷⁸獻給女巫，當成女巫們的食物。但普萊澤莫利娜的母親是因為懷孕的緣故而非真正貪吃的過錯，所以在普萊澤莫利娜到女巫的家中後能夠得到女巫表哥的幫助，最後並殺死這些象徵兒童貪吃原罪的女巫。

食物和愛是兒童最初安全感的來源，也是人類最基本的需求之一。但過度的飲食就已經不是尋求安全感及心理穩定的方式，而是慾望的過度放縱。暴食及厭食都是心理引發生理的疾病，適度的飲食才是真正能滿足心理慰藉的良方。

三、嫉妒

只要是追求權力的地方，「嫉妒」一定存在。個人對自己一直達不到的目標，幾次無法達成，產生挫折感進而轉為自卑，被自卑感壓迫，對個人的整體行為和生命態度造成影響，會開始把時間花在注意別人的成功，思考別人對他的看法上，嫉妒的心態也因此滋生。

嫉妒是人性中一種十分危險的性格，因為嫉妒心會使人想盡辦法破壞他人所

⁷⁸ 根據《義大利童話》240 頁的註腳，普萊澤莫利娜這個名字是由prezzemolo（芹菜）派生出來的。

有而自己欠缺的東西。一但產生嫉妒，用盡方式也杜絕不了嫉妒情緒的滋生蔓延。隨著嫉妒而起的就是毀滅，自己欠缺的也不讓對方得到，破壞的行為於是隨之而起，破壞他人來滿足自己心中以為平等的狀態。嫉妒的產生，常常使人鑄下大錯，尤其在感情方面容易產生嫉妒，失敗者無法忍受感情的挫折，於是用盡方式破壞對方，產生「自己得不到的別人也不能得到」的心態，這樣的心態使得許多錯誤的行為被強烈的嫉妒心矇蔽，進而發展出不可預料的行為。嫉妒與虛榮常常是配合著出現的，因為虛榮心作祟會更增強嫉妒的心態，虛榮使得人容易落入羨慕他人的盲點當中，渾然不知自己的心態已經超越正常羨慕的範圍，過度的羨慕就會產生嫉妒心。

閱讀童話時，讀者會將自己與故事中的主角作結合，認為主角代表自己在故事裡的參與，屬於好的部分，所以讀者會希望主角成功，獲得幸福。而反派角色其實就是象徵讀者心理陰暗的罪惡，結局必須把罪惡消除，使美好更加完美無缺。所以產生嫉妒的角色，許多在結局都必須接受以牙還牙的懲罰，以消除讀者心中嫉妒元素的存在。

在《義大利童話》中，反派角色常是為了爭取自己身邊缺少卻想擁有的東西而生嫉妒，不管是愛情、外貌、地位與聲望。因為慾望太高，使得自己的心淪落到痛苦的嫉妒感中，進而產生激進並傷害他人的手段。因為妄想得到，通常是不擇手段，甚至是犧牲他人性命也在所不惜。這時處境悲慘的主角只得靠著童話賦予的好運氣，來逆轉局勢。

在〈蛇〉這篇故事當中，兩個姐姐嫉妒妹妹遇上自己所錯過的好運，不感謝妹妹替家裡帶來的財富，反而對父親說自己的妹妹是妖女，請父親將妹妹關起來。這樣還是關不住小女兒的好運，小女兒摘得王子石榴樹上的石榴而被選為王妃。眼看小女兒就要踏上幸福的路途，但卻遭到充滿嫉妒的姐姐，狠心將妹妹的雙手砍下、挖出雙眼，丟棄路旁，自己卻冒充假新娘的身分嫁給王子。故事並沒有讓壞人得逞而結束，最終仍以童話故事最常見的方式—善有善報，惡有惡報的結果，無辜的妹妹得到本篇故事智慧老人角色—「蛇」的幫助，不僅得回失去的

身體，也得到自己該有的榮耀。兩個姐姐當然也得到害人應有的懲罰，被活活燒死。〈蛇〉這篇故事，嫉妒是背後的架構，兩個姐姐對妹妹的好運從羨慕到嫉妒，原本的羨慕到最後面成負面的情緒，害人的動機就出現了。

〈裝啞七年的小女孩〉故事裡，談的是母親的媳婦的嫉妒。皇后因為不滿自己的兒子愛上啞女孩，即使兩人已經結為夫妻還是設計陷害這位為救被魔鬼困身的哥哥而必須裝啞七年的女孩，皇后的嫉妒是對女孩最嚴厲的考驗，即使自己剛出生的孩子被皇后調換成動物，卻還是強忍傷心。女孩被皇后趕出王宮後，反而是逃離了嫉妒的火焰，得以存活著等到正義來臨的機會。母親的兒子的佔有慾而對媳婦引發的嫉妒，竟然可以殘忍到連自己的孫子都可以殺害，雖然貴為國王的母親，但這樣泯滅人性的獸行，皇后遭到絞刑的下場。

嫉妒，是所有美好的毀滅因數。嫉妒使人矇蔽良知及理智，在童話反派人物的罪行，許多都來自於嫉妒的產生。

四、欺騙

欺騙，也等同於說謊。許多欺騙行為是為了利己而說謊。騙子在某種角度上來看，可以稱得上是人類最偉大的心理學家，因為他們非常瞭解人類心理的弱點，所以能輕易地掌握讓人信任的優勢，突破距離的障礙，成功的說服所欲欺騙的對象。

從古至今，詐騙事件出現在經濟不穩定的社會中更是猖獗，現今台灣社會的詐騙集團盛行，就是一個例子。兒童的說謊行為，通常是為了要逃避自己做錯事可能承受的懲罰，希望藉著謊言掩飾自己的錯誤行為，大部分不是真為了矇騙他人獲取利益，這和成人的欺騙行為在動機上有程度的差別。另外在童話裡的欺騙行為，有時只是為了捉弄一下他人，並沒有太大的惡意。這與兒童說謊的背景較為相似，這樣的故事讓兒童在閱讀時不會特別感受到欺騙背後濃厚的心機存在。

在《義大利童話》的反派角色中，「欺騙」這個主題通常前面還有個其他的

原因，像虛榮、嫉妒、貪吃這些人性上的缺失，也會用欺騙的行為來作為遮掩的手段。童話中的反派角色為了某些個人利益，欺騙他人，並陷害好人將其置於死地，來使自己的謊言不被揭穿，這樣的惡行在童話的結局總是會被揭穿，也是為了抑制兒童內心想要欺騙他人的慾望，遏止兒童不當的欺騙行為。因欺騙而欲陷人於死地的反派角色，最後都落入自己的謊言圈套，萬劫不復。

〈三個老婦人〉是個有趣的故事。故事中的三個老婦人先是聯合欺騙國王，將她們之中最老的老婦人用言語包裝為如花似玉的小姑娘，讓國王信以為真而願意娶她為妻。而老婦人的兩個妹妹想模仿姐姐能有變年輕的效果，卻又遭老婦人故意的欺騙告知用刨臉方式而活活刨死。這個故事中老婦人們設計的是絕對會被揭穿的謊言，讓讀者對故事角色的荒謬想法感到啼笑皆非。最後受到謊言懲罰的是嫁給國王那位老婦人的兩個妹妹，老婦人用謊言欺騙了國王，最後也是以謊言欺騙自己的妹妹使她們相信謊言而喪生，但本人卻得到仙女的眷顧，是故事中令人意外的部分。欺騙在這個故事當中用趣味的角度發展，所以也在趣味中留下一個令人莞爾的結局。

五、色慾

依佛洛伊德的人格發展理論，在性器期（*phallic stage*，3～6歲）幼兒對自己的性器官特別有興趣，出現類似手淫的活動，並從該等活動中獲得滿足。幼兒在此時期已能辨識男女性別，並以父母中之異性者產生性慾需求。就男童而言，出現了以父親為競爭對手而愛母親的戀母情結（*oedipus complex*）現象。就女童而言，出現了以母親為競爭對手而愛戀父親的戀父情結（*electra complex*）⁷⁹。之後則遇兩性期（*genital stage*，青春期以後，男生約在13歲，女生約在12歲），此時期個體性器官開始成熟，兩性身心上的差異日趨明顯。自此以後，性的需求轉向相似年齡的異性，開始有了兩性生活的理想，有了婚姻家庭的意識。至此，

⁷⁹ 郭靜晃等著，《心理學》，頁350。

性心理的發展以臻成熟⁸⁰。

以上是佛洛伊德在人格發展中所談到關於「性」方面的分期方式。佛洛伊德的精神分析論常常著眼在關於性器期方面的發展受到某些心理層面的壓抑，進而導致成熟後在兩性相處上發生的影響。而佛洛伊德理論解釋出人由於生理的需求而產生與異性相處接觸的渴望，早已潛藏在幼時的人格發展中。

在《義大利童話》裡面，對兩性之間曖昧的刻畫並不特別避諱，男對女的情慾在故事中也是常見的話題。〈睡美人和它的孩子們〉在故事中表現出男女之間的關係用「美好一夜」來表現；〈木頭瑪麗亞〉更在故事中甚至明白直指出父親對女兒的色慾及亂倫的題材。雖然《義大利童話》內許多故事的情節並不避諱人性對身體慾望的表現，但這樣的書寫也大多點到意境為止，不會再深入描寫，加上年幼無知的孩童因為對無經驗之性事缺乏概念，所以在閱讀上應不會立即產生不良的示範及影響。

六、貪婪

“貪婪”是人難以滿足不斷膨脹的欲望，追求無窮無盡的心理需求而產生的心理狀況。貪婪，是禁不起物質的誘惑而產生的；人在對物質慾望高漲時，貪婪立刻伴隨而生。

在童話故事裡，貪婪是對於物質或金錢的慾望過高，而透過不當手段取得他人的財產。因為貪心別人的東西，使用欺騙手段想使財物變成自己的。取之不義，就算東西拿到手在故事的結局也得連本帶利的歸還。

〈賭誰先生氣〉故事中，貪婪的反派角色是以牧師這樣的神職人員來表現，可見貪婪這樣負面的人性是無關身分國界，會發生在任何身分地位的人身上。貪婪是人性中最容易出軌的地方，牧師貪求三兄弟的錢財，與女僕以欺騙的手段讓故事中的老大及老二忍不住生氣而只得賠上自己的錢財。只有聰明的老三，識破

⁸⁰ 同上註。

牧師的伎倆，將自己及兩位哥哥的錢贏回來，還把這位貪婪的牧師修理了一頓。

〈北風的禮物〉中那位修道院院長騙走了北風給傑波內的禮物，也讓北風趁機修理了一頓。因為對物質的貪婪，若只是用欺騙的方式來取得而不危及他人性命，這樣的角色受到的懲罰大都是皮肉痛，還不至於會危害到自己的生命。但若是不管他人的性命堅持要得到自己想要的，則下場會對性命有更大威脅。

《義大利童話》中也有讓正角來表現貪婪的原罪的，主角靠機智將許多平凡的東西假裝成有魔力的神奇物，再來利用人性貪婪的一面對更貪婪的人進行兜售。但故事將該角色視為主角，淡化貪婪的印象，而讓讀者覺得是受騙的人自己太貪婪才會上當。這樣的教育角度可能不正確，但在童話裡則能表現出童話的趣味。

七、懶惰

「懶惰」這樣的原罪，與上諸罪惡相較算是比較不嚴重的，因為懶惰通常是自己的問題，影響的大多是自己，較不會影響他人或傷害別人。所以在《義大利童話》裡，「懶惰」也不一定由最惡劣的反派角色來詮釋，而改由較為無關緊要的角色。像是故事中的後母就容易有個懶惰的女兒，這樣的故事裡通常作壞事害人的是後母，而有個懶惰女兒是給附帶給後母的教訓之一，畢竟天下父母都希望自己的兒女能集所有美德於一身，但缺德的後母角色總是會有位被寵壞的女兒，來突顯後母家庭教育的不佳。

《義大利童話》中關於懶惰這個主題有個有趣的故事來趣味化懶惰的境界。〈懶惰的學問〉是在說一位土耳其父親要孩子去與懶人大師追求「懶惰」的學問，因為學懶惰能使自己的生活過得更愜意，結果土耳其人的兒子本身在成長背景中，早就順著父親的期望達到懶惰的最高境界，根本無須拜師。或許故事的諷刺意味深厚，但這也是另外出現在童話中的一種難得見到的觀點。

因為「懶惰」是許多人會犯下的毛病，只是程度上的差別。童話將「懶惰」

這樣的主題加入，主要是用趣味隱含教育意義，希望從小教育小讀者能革除人性懶惰的毛病。另外還需要鼓勵「勤勞」，吸引小讀者願意讓自己收拾懶惰表現勤勞，所以在童話故事中常常用魔法等方式獎勵勤勞的女生，加深勤勞能夠得到好報酬的觀念。在《義大利童話》中，許多善良的女性在後母的壓迫下必須展現自己勤勞的一面，也因此能獲得幸運之神的青睞，將命運改變。懶惰雖然不至於害人於死，但在《巫婆一定得死》書中雪登·凱許登認定是兒童容易存在的七大原罪之一，所以在童話故事中必須消滅。在《義大利童話》一則〈貓的童話〉故事裡以勤勞的女主人翁對照繼母女兒的懶惰，讓勤勞的繼女得到未來幸福快樂的日子，卻讓繼母女兒因為懶惰反而被貓媽媽變得又醜又糟，明顯的教化的意味也達到消除懶惰在小讀者心中的存在。

在此，以《巫婆一定得死》中所提及的童年七宗罪來代指成反派角色的原罪，原則上是適當的。但是七宗罪各有不同的代表意義及情節程度，所以在故事結局最後的下場也不至於全然相同。這不只是因為故事情節對角色設定的緣故，也是七宗罪各所代表著不同輕重的意義。最後，筆者肯定故事中反派角色在故事中替代讀者心中原罪的重要性，不論是大小輕重的過錯，都有它所要消除的罪惡存在，以故事的方式呈現，減少說教意味，讓讀者以旁觀者的身分看故事中自己的存在，減少直接衝擊的力道，卻更能深入讀者心中發酵。

第二節 梟雄的現形

世界上流傳最廣的就是英雄神話⁸¹。

因為英雄在社會上具有引導社會群眾意識的魔力，英雄可比作任何世代的救世主角色，在人們心中的英雄就像是神一樣的偉大，而且更能實現人類的夢想。但英雄也具有人性，真的能這麼超然？在英雄的背面的表現，或許才是英雄真正的自我。約瑟夫·韓得森（Joseph L. Henderson）在《人及其象徵》一書中提到：

無論如何，自我和陰影總是陷於衝突之中，榮格博士稱之為「解放的戰鬥」（the battle of deliverance），這種衝突在原始人類奮力發展意識的過程裡，表現在原型英雄與巨大邪惡力量的對抗當中，進一步被擬化為英雄與巨龍或其他怪獸的爭鬥。個體意識在這種鬥爭中漸次展開，英雄人物便是象徵意識開展的手段，憑著此一手段，慢慢浮現的自我，戰勝了潛意識心靈的蒙蔽，使成熟的人不會再動不動就想要倒退回媽媽主導的世界，不再退縮⁸²。

英雄是每個人成長最終的階段，成為自己的英雄必須先戰勝自己心中的陰影，陰影是自己內心所不為人知的黑暗面，要戰勝自己的陰影首先得先知道並能面對自己內在不完美的部分。

英雄是受人類所崇拜的，而英雄角色也是從人類心理建構出來的。人類社會需要有領導者、受人民所景仰者，所以從共同意識中訂出英雄的條件，從群體中找出膜拜者，也就是英雄人物。《千面英雄》這本書上這樣定義著：英雄是能夠奮戰超越個人及地域的歷史局限，達到普遍有效之常人形態的男人或女人⁸³，但

⁸¹ Carl G. Jung（卡爾·榮格）主編，龔卓軍譯，《人及其象徵》（*Man and His Symbols*）（新店市：立緒文化，2003年9月初版五刷），頁119。

⁸² 《人及其象徵》，頁129。

⁸³ Joseph Campbell（喬瑟夫·坎伯）著，朱侃如譯，《千面英雄》（*The Hero with A Thousand Faces*）

是許多族群的英雄角色幾乎都被男性限制住，較少見到女性英雄被崇拜。在童話中也不例外，童話中的英雄是眾所矚目並崇拜的人物，英雄人物在童話故事中也總是由男性出任較多，英雄的報酬也通常依循抱得美人歸的模式進行，女性不只難以在童話成為英雄的角色，反而成為獎勵英雄的報酬物。在童話中女性多半是被社會賦予等待救援的角色，這是社會觀念給予女性的枷鎖。另外，從中國用語來看「英雄」這個詞語，本身就是指稱男性的用語，若女性則另用「英雌」表示，這是對英雄角色絕對男性認定的概念。

這裡我們以釋迦牟尼（Gautama Sakyamuni）為例。為了阻止釋迦牟尼成道，愛慾和死亡之神迦摩魔羅（Kama-Mara）派出了自己的三個女兒「慾望」、「渴求」和「貪婪」，由妖嬈的侍女圍繞前來，要使釋迦牟尼在成道的路上分心，而無法求得真道⁸⁴。釋迦牟尼所受的阻撓是英雄形成所必須經過的歷練，而英雄產生於戰勝所有的挑戰，面對誘惑能掙定心神坦然面對，這樣的堅定，是任何誘因的擾亂也無法移動絲毫，這也是英雄之所以能成為英雄的原因；而若無法避免受到外在的引誘，失去了自己堅定的腳步，那也只能隨著「慾望」、「渴求」和「貪婪」的引誘，淪為階下囚。而「慾望」、「渴求」和「貪婪」也就是自身心靈中反派角色的代表。

如果自己本身就是自己的神，那麼上帝本身，也就是上帝的意志，或是那可毀滅一個人自我中心體系的力量，就變成怪獸了。個人受到神聖存在的日夜侵擾，這裡所指的神聖存在，是個人自己有若閉鎖迷宮的迷失心靈中，那活生生自我的意象。所有通往大門的道路都失去了：沒有出口。個人只能像撒旦一樣，憤怒的抓住自己，要不然就是在上帝手中破裂，最後毀滅⁸⁵。其實自己是自己的神，自己也是自己最大的敵人。要先能面對並解決自我心中的缺點，才能夠尋找到人生適當的出口，也才能夠成為自己的英雄。

（新店市：立緒文化，2005年1月初版六刷），頁18。

⁸⁴ 《千面英雄》，頁30~31。

⁸⁵ 《千面英雄》，頁61~62。

通常，神話裡的英雄會打敗怪獸。但另外還有一些英雄神話裡面的英雄向怪獸伏首稱臣，約拿（Jonah）和鯨魚即是大家耳熟能詳的例子，這種類型的神話裡，英雄被海怪吞進肚子，載著他由西到東，做了一趟黑暗的海上旅程，以此象徵一般人心目中太陽由日初到日暮的轉換。英雄陷入黑暗，代表了某種死亡。英雄不畏死亡，沈潛自我，獲得重生。此時死亡的是過去背負罪惡的自己，所有的原罪隨著舊生命而消失，迎接嶄新生命的到來。此時的新生命，是一個擺脫陰影的真正英雄。

英雄與巨龍間的戰鬥，是這類神話更突出的型態，它更露骨的彰顯了自我戰勝退縮傾向原型主題。對大多數人而言，人格的黑暗面或消極面是保留在潛意識當中，英雄卻恰恰相反，他必須明白陰影的存在，並從中獲得力量。如果他想要變得可怕到足以戰勝巨龍，必須與巨龍毀滅力量取得妥協，換句話說，在自我能取得勝利之前，它必須將陰影征服或同化⁸⁶。

就榮格的原型理論來看：英雄與英雄原型常常和人格面具同義。奧德賽（Odysseus）是一種矛盾的英雄，很狡猾，老愛說謊，欺騙，是一種受傷的英雄——也就是背著缺陷印記的英雄⁸⁷。背著缺陷的英雄並不是真正的英雄，而是準英雄的陰影角色。準英雄不能征服自我的陰影，只好任由陰影控制擺佈，成為黑暗世界的佼佼者。

歌德（Johann Wolfgang von Goethe）所創造出來的浮士德（Faust）角色就是一個走向毀滅路程的例子。浮士德為了體會人生、瞭解世界，與魔鬼簽訂契約，內容為魔鬼必須盡一切可能滿足浮士德的要求，但若浮士德有一天停下了對於知識、人生的追求，則靈魂將被魔鬼收去，墜入地獄。浮士德其實是人類努力由未知邁向已知，過程中對於人性善與惡體會的故事。浮士德接受了孟斐斯特（Mephistopheles）的賭局，讓自己投身到「陰影」人物的力量之中，歌德形容

⁸⁶ 《人及其象徵》，頁 128~129。

⁸⁷ 《榮格：分析心理學巨擘》，頁 240。

浮士德「扮演了一股力量，它意欲行惡，卻發現了善。⁸⁸」在人生的追求中，善與惡的選擇僅在一念之間，對於慾望與清流的追求，或許不是自己能夠控制意念，但在自我良知的追求上，單單一時的出軌，就會引導自己偏離英雄的旅途，流入梟雄的境地。以下先對英雄與梟雄兩者作定義的解釋與區別：

英雄，是天下所有梟雄、奸雄之統稱，因"梟"道、"奸"道皆有英雄之本色，所以成就梟雄、奸雄的事業，故"梟雄"之道不可小覷。奸雄者，占天時，他是既得利益者，滄海橫流之際無非變換大王旗罷了。梟雄者，占人和，點點滴滴之利益皆出己力，所以棲身擇木，逐漸飛騰⁸⁹。而梟是中國人認為的一種不好的鳥，種類多，有些聲音難聽、樣子醜陋，梟雄意為不好的英雄、或權威式的霸者，或亦有反諷的意思等⁹⁰。

梟道、奸道雖然也有英雄的氣味在裡頭，但是比起真英雄畢竟還是有一段差別。

對於英雄人物的描述，總是具有超然的神聖人格，像是擁有氣吞山河、威攝四海的本領，還具有滿腔熱血與一身忠義肝膽，講究氣節與操守，並擁有崇高德行、珍貴精神和不朽之功業，更重要的，要有為正義公理獻身的偉大情操。在卡萊爾（Thomas Carlyle）的《英雄與英雄崇拜》中，卡萊爾把英雄視為領袖群倫、具有超凡入聖的精神特質的先知或神人。英雄分為六類，「帝王」、「神明的英雄」、「先知的英雄」、「詩人的英雄」、「教士的英雄」、「文人的英雄」等六類⁹¹。英雄在卡萊爾的分類中歸出六類，雖不見得符合童話中英雄人物的分類，但亦是另一種對「英雄」角色的解讀方式。我們也可以從此探出一些關於「梟雄」成形的模

⁸⁸ 《人及其象徵》，頁 130。

⁸⁹ <http://www.gongfa.com/lijhxiaoxiong.htm> (2005/12/18)

⁹⁰ <http://www.books.com.tw/exep/prod/booksfile.php?item=0010016931> (2005/12/18)

⁹¹ 尹立著，《從符號學角度探討人性典型的認知-以sars事件中兩岸塑造英雄形象為例》（國立台灣科技大學設計研究所碩士論文，2003 年），頁 41~43。

式來，將上列所有分類的「英雄」改為「梟雄」，似乎也理出了一些互補的道理來。

英雄與梟雄的分別，也就僅在於最終的目的性，英雄以成就天下為先，自己則置於後；梟雄則以己之利益為先，置天下道義於後。英雄與梟雄的真實競爭中，沒有一定的誰輸誰贏，然而在童話故事情節上，英雄通常是最後的勝利者，倘若梟雄阻擋了英雄的道路，則將致失敗，這似乎與歷史上英雄與梟雄的地位，不是那麼符合，這是因為在童話中「英雄」與「梟雄」有其互相依附的意義存在其中，必須安排梟雄註定失敗。

童話中的英雄人物，並不如神話中的英雄人物那麼充滿傳奇，比較是以凡人角色來扮演，就算要達到非常人能力所及之地，也必須要有高人指點或者是寶物的餽贈，才能增加童話英雄的能力，進一步達到成功的境地。

童話中的梟雄，則沒有英雄這樣的順利，梟雄的詭計在囂張之後終究會被識破，因而永遠沒有成功的一天。這點上和神話故事比較有差異性，神話故事的善惡判準沒有童話故事來的明顯清楚，童話故事中的「反派角色」總是絕對的壞人，且沒有翻身餘地，終究一定是要失敗的！

另外，要再談談榮格的陰影概念，「陰影」有一種是人隱藏自己恥於為人所知或自己也否定的種種所在的陰影；另一種陰影是**原型陰影**，相當於本我的黑暗面。榮格說到邪惡存在時，指的就是這種原型陰影⁹²。原型陰影也就是一種人格中最原始的負面象徵，因為與生俱來讓人類無法拒絕，所以也很難面對及剷除。

擋在英雄道路上的梟雄，也可看作英雄心中存在的原型陰影，在此筆者看待「梟雄」就等同「陰影」的地位，也等同於童話故事中「反派角色」的地位。「陰影」心魔成為英雄道路上的阻礙，勢必一定要鏟除，所以在童話故事中的梟雄（反派角色）必須消失，也就象徵著英雄自身的阻礙及缺點一併消失，這樣英雄才能成為世上大眾所期待的人物。在此，梟雄的犧牲是為了成就童話中英雄人物的存

⁹² 《榮格：心理分析巨擘》，頁 240。

在。「英雄」是人前所表現出來的人格面具，而「梟雄」則是人格面具底下具互補性的陰影。

童話中的反派角色就像是神話故事中的「梟雄」，是有其存在的必須性也就是必須在童話的結局當中犧牲。童話中梟雄的陰謀終究無法成功，因為它的功能是當作成就英雄的踏板，在童話是必要的犧牲。童話故事中，我們把反派角色看作主要角色心中潛藏的一角，也就是心中需要戰勝的那塊潛意識隱藏的罪惡。藉由反派角色的替代，成就英雄人物形象的完美，卻也除去每個平凡人心中那份平凡的缺陷，不只是英雄人物的，也包括每位閱讀童話的讀者的，因為讀者何嘗不是自己心中那完美的英雄人物呢？所以反派角色被驅逐出境，不僅僅代表著除去英雄道路上的障礙，也剷除每位讀者心中的不完美。

《義大利童話》中的英雄，也循著一般英雄所經的道路行走，除了自己本身的勇氣，在加上智慧老人的協助，通過層層的關卡，這樣的例子在各類童話中都常見到，《義大利童話》中也是經常出現。在〈費奧拉旺德和美麗的伊索琳娜〉中，深愛著費奧拉旺德的桑德莉娜讓魔法師將自己變成小母馬，好跟在費奧拉旺德身邊替他解決想要取代費奧拉旺德地位的殺人犯所設下的詭計。桑德莉娜所變成的小母馬，就是費奧拉旺德身邊的智慧老人，她幫費奧拉旺德解決殺人犯故意派下的不可能任務，最後還幫費奧拉旺德在國王面前將實情說出，讓費奧拉旺德能夠得到屬於自己的地位。費奧拉旺德的成功並不是只憑自己的力量，要是沒有桑德莉娜在一旁的提醒，費奧拉旺德是很難成功的。童話裡的智慧老人或智慧婆婆相對女巫或senex（老人）是一種二元對立的情形。智慧老人或智慧婆婆相當於神話或神仙故事中的好父親或好母親。女巫與智慧老人對立，與女巫相應的是恐怖父親或母親⁹³。童話有反派角色的存在，也需要智慧老人來幫忙化解。

每個童話幾乎都有英雄的存在，但是阻止英雄前進的障礙，就不一定是由「梟雄」這個角色來承擔，有時是命運的捉弄或者超自然力量的掌控。〈擠牛奶的皇

⁹³ 《榮格：心理分析巨擘》，頁 240~241。

后〉這故事就是從算命的老婦人讓國王及皇后只能從兩選擇中，決定要一位可以留在身邊至十八歲的公主。公主十八歲那年出了門即被大鳥叼走，開始自己命運的旅程。故事當中並沒有反派角色的搗亂，完全是公主的命運左右著成長的不順遂，但也只有公主自己能解開自己命運的枷鎖，創造自己的幸福。

《義大利童話》裡英雄道路的阻礙，可能是一個梟雄角色也可能是一次人生考驗，終究是要來訓練英雄人物的膽量及勇氣。成就英雄之後，完成階段性任務的反派角色中就要退向幕後，雖然看故事的人不見得清楚這些幕後英雄的任務，但是這些角色還是依然存在文學中，也存在於我們的世界。



第三節 情結的呈現

情結（Complex）存在於無意識，具有“自主性”，也就是說，我們的意識無法控制它們，甚至常常無法覺察到我們反而會被情結所控制。像無法克制的狂怒、沒有徵兆的神經症發作等現象都是情結自主性的例證。而測謊儀就是利用了情結無法受到意識控制的這個原理來進行。

情結的概念來源於詞語聯想的實驗。被試者根據自己的第一反應說出聯想到的詞，同時記錄其聯想時的反應時，以及相關的生理指標。當這些反應出現不平常的變化時，就說明被試者對某些詞的聯想受到了某種干擾，如果把這些受干擾的詞聚集在一起，就會發現它們會指向同一個隱藏在背後的某種情結。舉一個例子說明：有些詞對一般人來說可能沒什麼大不了的，可是另一些人卻不喜歡聽到別人提到這個詞，一提他就會不由自主地發怒，這是因為這個詞觸及到了他的情結。

在榮格看來，心靈的組成包括了被稱為情結的許多人格的片斷，這些人格片斷表現為某種特定的情緒基調，帶有特定的意圖，而其核心又是源自某種原型。大多數情況下，情結基於自性的領導，與整個系統相和諧，但是一些創傷經歷、壓力或困擾的問題等會使某個情結越發壯大並與整個人格系統失去和諧，直至分裂出來⁹⁴。所以存於內在的情結必須獲得正面紓解，要發覺情結在心靈的出口，才不至於讓越積越深的情結有一觸即發的危機。

情結是人類內心所產生摻有情緒的感覺，因為某些主客觀的角度看法，都會勾起情結反應的發生。在文學中，筆者認為情結也是以無意識方式不經意的表現出來。童話中的人物表現或場景設計，是能有程度的反映出真實人物的心理情結，所以有心理學的治療是透過童話故事的情節及人物，來碰觸患者的心理狀態及潛意識背景，以達到有效的治療效果。這樣的心理治療在國外有些實例已經出

⁹⁴ <http://www.ahttc.edu.cn/cy/News/2005522173020.html>（2005/12/19）

書供其他研究者及大眾一個心理治療所參考的指標。

通常我們會把情結認為是「個人的」。而大多數的情結也確實是在個人自己的特定生活歷史中產生，並專屬個人所有。不過，也有家庭和社會情結。這些情結之於個人就像個人身上的疾病一樣。它屬於集體，而被個人「感染」。這就表示就心理的意義而言，社會中許多人擁有相同的結構⁹⁵。集體情結就像集體潛意識般的經過世代的傳遞，在家庭、社會裡，我們有共同的情結。這樣的共同情結表現在民族意識的傳達，也隱含在藝術作品的思考中。

而童話中的「反派角色」透過個性及所犯下的錯誤，是社會無意識透露在故事中的特殊交集，能夠真實的映照出人們心理上的「情結」問題，或許是傳播者無意識情結不知不覺流傳在作品當中的，也或許是剛好落入讀者特有的情結裡。以下是筆者分析童話中的反派角色所透露出的情結：

一、英雄情結

英雄情結，存在每個人的心中，因為英雄是人們期盼自己成為的角色，但因為人的能力有限，難以靠平凡的際遇而成為超人角色，於是就只能期盼自己成為人中之龍，也就是眾所引領期盼的人物，為大眾的目光景仰、崇拜。但是這樣的心態有時過於積極，而形成走火入魔的極端，不擇手段的要求世人的眼光聚焦，卻不檢討自己的能力及行事，到最後只得落入反派角色的行列，與英雄人物絕緣。反派角色最初也是受到自己心中英雄意識的召喚，希望能成為自己心中的英雄，卻用錯方式走錯到路，只得淪為故事中自私自利的壞人。在這樣的故事詮釋裡，成為英雄的慾望觸及讀者心中的英雄情結，原本可能無意識裡希望可以像故事裡的反派角色靠著奪取他人的捷徑達到英雄的境地，所以遇到故事裡的壞人時會特別注意，這也是這類故事所代表的情結癥結。

神話英雄人物的誕生，很多都伴隨著一個傳奇的過程。然而在童話故事裡，

⁹⁵ 《榮格心靈地圖》，頁 60。

英雄人物則較為接近常人的角色，所以讓人覺得更貼近自己。在人人希望自己能成為英雄的情境下，反派角色就成為阻擋英雄道路的大石頭，必須加以剷除才能夠讓讀者產生安全感，讓讀者感覺像自己的英雄路也暢通了些。故事裡的反派角色對爭取勝利的方法太過於激進，變得不擇手段，反派角色自我「英雄」的期許成了肩上過重的包袱，心理的負擔也跟著劇增，只有一步步踏上走火入魔的不歸路。擁有英雄情結的反派角色讓一切過了頭，也是警告對成為英雄慾望過高的讀者要適可而止。

《義大利童話》中，〈一身海草的人〉、〈三層艙的大船〉裡想出頭的反派角色都存在著這樣的英雄情結，這樣的角色不包含超人及擬人角色，因為英雄角色是平凡人的夢想，所以英雄是屬於常人角色爭取的目標；而英雄情結皆存在於男女性別中，不論男性或是女性最終的目的都是成為一國之王或后，也就是能統治天下，受人景仰，完成天下的英雄夢。

二、戀父（母）情結

戀母情結是指兒子親母反父的複合情結。它是佛洛伊德（S.Freud, 1856~1939）主張的觀點。這一名稱來自希臘神話王子伊底帕斯(Oedipus)殺父娶母的故事，所以戀母情結又稱為伊底帕斯情結。這樣的看法佛洛伊德在《圖騰與禁忌》一書中談到，男孩早期的性追求對象是其母親，他總想佔據父親的位置，與自己的父親爭奪母親的愛情。也就是戀母情結。佛洛伊德認為戀母情結是個人人格發展的一個重要因素，可以用來解釋文化與社會的起源。根據佛洛伊德的理論，在人類發展的早期，父親擁有對母親獨占的性權利。於是兒子進行反抗，意欲殺掉父親並吃掉。由於感到罪孽深重，兒子壓抑了對母親、姐妹和他的女兒的性欲，亂倫禁忌和族外婚就是這樣產生的，由於對父親的抗拒兒子也必須克服長期以來對父親所建立的仰慕和情感。在這種矛盾的情感中，為了減輕和克服內心

的衝突，於是尋求一個父親的「替代物」來發洩他的敵意和恐懼⁹⁶。佛洛伊德的說法在當時引起一股極大的震撼，支持者與反對者都各持強烈反應及意見，但這是佛洛伊德理論的一個重要的里程碑。

在童話中，戀母（父）情結表現的方式並非以殺害父親奪取母愛來發展。根據佛洛伊德在《圖騰與禁忌》一書中提出，在許多原始部落中都遵守著近親之間不可亂倫的禁忌，這樣的禁忌會在社會中被重視，必定有其必要性存在，就是為了規範以防止人心靈中存在的亂倫因數發酵。殺父娶母這樣的行為在童話中並未出現，代表的就是一種嚴格的禁止，或許真如佛洛伊德的推論，但是如此膽大的禁忌，在童話當中並未出現兒子對父親不敬的部分。〈寡婦與強盜〉與母親相依為命的兒子最後殺了愛上強盜並依強盜的話要致兒子於死地的親生母親及害人的強盜。兒子對母親佔有慾讓他不能原諒母親的出軌，這是《義大利童話》中表現兒子對母親的愛戀的一則故事。其他母子關係的表現上，則是以母親對兒子的佔有慾表現居多，母親不能夠接受兒子喜歡上的女孩，在故事中會說明母親的理由藉口，但事實上就是對自己兒子的依戀未能斬斷，希望能夠永遠佔有兒子，或是找個自己喜歡的女孩，能夠讓皇后喜歡的條件就是要跟皇后相像，這樣兒子愛的還是自己的影子，才能夠延續皇后內心對兒子的佔有慾望。

在童話中，女兒在其他姊妹或繼母的陷害下，讓父親對這個女兒失去原有的關愛，而女兒表現出失寵於父親的落寞，也是一種戀父情結的失落。失寵的角色通常發生在獨生女或么女的身上，而獨生女及么女通常都是父親最為寵愛的對象，在故事中失寵，是亂倫禁忌的防止，不自覺表現在作品當中。

戀父（母）情結可以看作是人生經歷中的第一次愛戀，其中過程經歷，也就會影響了其對愛情追求的態度及方法。所以在童話中，有些為追求不屬於自己愛情而不擇手段的反派角色，就可能是戀母（父）情結未有良好的發展，以致於在異性的追求上，不擇手段寧可強求也不願意面對對方真實的意願，為要填補的幼

⁹⁶ S. Freud (佛洛伊德) 著，楊庸一譯，《圖騰與禁忌》(Totem and Taboo) (臺北：志文，1984 年十月三版)，頁 162~165。

年時期的情感壓抑。

在《義大利童話》的除了母親對兒子的佔有慾外，亂倫呈現也有父親對女兒的佔有慾望。〈老人皮〉、〈木頭瑪麗亞〉兩則故事是父親對女兒友亂倫的想法，國王希望自己的女兒能夠代替已過世的妻子成為自己的伴侶，雖然理由是以公主能套上戒指作為憑據，但是當父親的身分也應該理性的阻止如此荒謬行為產生。而思妻心切的國王面對自己的女兒卻仍照妻子遺言辦理，準備娶女兒為妻，這樣亂倫的思想是父親想強行佔有女兒的藉口，在童話裡都是由公主的反抗逃離，讓這樣的禁忌得以守護住。

三、同性手足情結：

在生命出生之後，如果不是獨生子女，最先碰上的是家庭中子女們彼此之間的互相爭寵，為博得父母歡心的競爭。父母對家中每位子女的對待不可能完全一樣，進而引發子女間濃厚的競爭情結，所以家中子女的不和睦，最可能源於對父母給予子女的對待不公平，但是父母是家中的掌權者，在自己的力量無法與父母抗衡，又不敢對父母說出心中想法並抗爭之下，只好將心中不平之怨氣轉而發洩於威脅自己在父母心中地位的兄弟姊妹身上，因而產生手足情結。

在童話中並不直接明顯的以手足對父母的爭寵作為情節的鋪陳，而是以么子幸運或者努力得來的好待遇引發其他兄姐的嫉妒，進而設計陷害，希望取代手足的幸運及努力。從這裡還是可以看出無論排行，任誰都希望自己是家中最突出的，也希望藉著突出可以吸引父母更多的關注，所以就算是手足，也會因為爭寵反目。這是造就童話中手足之間互相競爭甚至相戕的原因，也造就困入手足情結的反派角色。

在童話裡，最容易產生同性手足情結的角色是老大及老二，而老三總是被情節安排成善良容易被欺負的角色，除了「三」這個魔術數字先不提，在家中父母親對老三（么子）的疼愛與照顧都是最多的。《格林童話》〈七隻烏鴉〉中的父親甚至為了么女而詛咒自己的兒子，使兒子變成了烏鴉。父母對老么的疼愛這難怪

會引起其他姐姐或哥哥的不滿。這樣的情結不僅在現實生活結得深，在童話中亦如此。〈蛇〉、〈貝琳達與醜妖怪〉、〈睡女王〉、〈老人皮〉、〈美麗的綠鳥〉、〈森林王〉等故事都存在手足情結，在故事的最後也都獲得解決。

四、後母情結：

從〈灰姑娘〉、〈白雪公主〉兩個被後母討厭的受虐兒故事，顯示這樣的主題被童話讀者同情及關切。灰姑娘故事中，後母這個角色是讓讀者印象深刻的，她處處冷落並刁難灰姑娘，還讓灰姑娘與自己的女兒之間存在顯著差距的差別待遇，算是奪走女孩幸福的劊子手；但是與「白雪公主」中那個狠毒的後母相比，灰姑娘的後母並沒有置灰姑娘於死地的念頭，所以雖然都代表後母的身分，但灰姑娘的後母下場卻不至於像「白雪公主」中狠心後母那樣的淒慘。但也因著這兩個故事所塑造的後母形象，使得童話中的後母影響著小讀者的幼小心靈以及一般人的後母觀，筆者也發現了童話的後母情節。

童話故事所反映的後母情結，是兒童在閱讀童話故事時，心理上受故事發生強烈感受的迴響；因為在兒童的心理上害怕失去母親，尤其若再經過強調狠心後母的故事洗禮，會讓孩子不由自主的對「後母」這個角色產生極大的恐懼及排斥，引發幻想會失去母親的焦慮。在兒童時期的母親角色是十分重要的，關係著兒童安全感與未來人格發展，而童話給予兒童對「後母」角色的認知會使得兒童更加深內心不安全的恐懼，擔心母親會離棄自己，所以童話中的「後母」最後都嚐得失敗，而讓受盡委屈的女主角苦盡甘來，和王子過得幸福美滿的日子，來稍稍平復小讀者身受恐懼的心靈，以解決兒童心理的後母情結。

但是童話裡對抗「後母」的方式，又延伸出另一個問題：「等待英雄救援」的心態在故事中呈現，誤導女性可以軟弱等待救援的心態，給予女性讀者的訊息是完全的被動就可以得到最後的幸福。這方面是這樣故事給人可以再討論省思的地方，但由於不在本節討論範疇之內，故不再深究。

這與伊底帕斯情結是不同的，後母害怕的是繼女奪走自己在家中及丈夫心中的地位，進而加以貶抑繼女的存在，以提升自我心理的穩定及安全。另一方面後母也爲了要鞏固自己的孩子的家中地位，因爲害怕自己的孩子得不到丈夫的喜愛，必須發揮影響力幫助自己的孩子可以在新家庭中得到良好的身心照顧。所以在「後母故事」中，時常可以見到後母對於自己子女及原生家庭原有子女對待有相當的差距存在，甚至會煽動自己的丈夫忽略親生的子女來疼愛自己的孩子。

在後母的故事中最被忽略的就是「丈夫」這個角色，有些故事從頭到尾都沒有提到丈夫的存在，有些則輕描淡寫，或者是個不能替自己女兒維護權益的父親。後母型的童話把焦點放在後母的虐待及兇殘，但若故事有個能主持公道正義的父親，後母型的故事就不會有吸引讀者的特點了，所以造就此類故事幾乎都有個缺席的父親角色。這樣的後母情結在〈金絲雀王子〉、〈火爐裡的羅西娜〉、〈烏利瓦〉、〈孔雀國王〉、〈小籃子裡的水〉、〈美麗的蜜、美麗的太陽〉、〈三個瞎王后〉、〈貓的童話〉、〈兩個表姊妹〉、〈長金角的小金牛〉等許多童話中可見，算是《義大利童話》裡一個重量級的情結表現議題。

各種的情結存在童話中，是爲了增加童話閱讀的樂趣，作者或說書人在說故事的時候，一定未能想到，原來童話就是社會，自己已經把無意識裡的各種社會普遍情結放進故事當中。專注於情節編排的作者，已經把自己現實社會的感覺加進自己的想像中，卻還以爲只是想像。而讀者以爲讀的只是單純的童話，卻不知道藉由閱讀已經接收了社會各種情結現象，並在自己的無意識裡悄悄的留下痕跡。

存在童話故事裡的情結，作用是能化解存在現實社會的種種情結，希望著閱讀時能有觸動情結的機會，讓積壓在心靈的糾葛，找到出口。有出口的發洩，內心的情結才得以漸漸平靜。許多原本不是特意的安排，最後都能呈現效果，就像童話故事的安排，存在著特別的意義。

第四節 反角內在象徵

今天，透過古代人遺留下來的象徵形象和神話，我們得以重新發掘古代人類史的多重意涵⁹⁷。約瑟夫·韓得生（Joseph L. Henderson）對潛意識的表現有以下看法：

人類的心靈有它自己的歷史，而心靈在各個發展階段都會留下一些痕跡。此外，潛意識的內容對心靈造成形塑的作用，我們可能在意識上忽視了這些痕跡，但是我們在潛意識上還是會回應它們，而這些痕跡表現自身的方式就是透過象徵的形式—包含夢⁹⁸。

潛意識的象徵來自人類傳承了早期共通的心靈遺產，也就是榮格所提出的「集體潛意識」，集體潛意識除了在夢中發生外，在人類共同經驗的原始神話故事以及其他心靈表現的藝術中，也可能透露出人類的集體潛意識象徵，在文學所透露的不只是故事情節的成分，還有各類角色所要傳達的象徵。在本節，就是要探討童話裡反派角色象徵意涵。

反派角色在文學當中的意義，不只是為了故事情節而設計的角色，文學來自作者心理或社會意識，藉以引起讀者心中的潛意識概念，進而發酵出些元素。寫作之人依自己的潛意識構成情節的鋪成，而讀者則是讓文學故事進到潛意識裡引起共鳴。這樣的文學進出，是文學作品長久流傳的重要因素。屬於口傳文學的古典童話之所以能歷久傳誦，潛意識的醞釀也是不可忽視的影響。所以，在童話故事中各種象徵是可以有適當的探討。筆者認為反派角色是有作者及讀者的心理反映在其中，亦即存在著其特殊的象徵意涵於角色的存在意義上，是為本節所要探討的主題。

⁹⁷ 《人及其象徵》，頁 114。

⁹⁸ 《人及其象徵》，頁 115。

一、心理的補償作用

《兒童文學的三大母題》作者劉緒源在書中提到文學的功能有一項就是「心靈的補償」，他說：

人的心理既需要宣洩，也需要補償。宣洩可以將自己心中長期累積的思索與感慨，喜悅與委屈，……凡一切阻滯心理暢通，成為內心負擔的東西，通通拋到對象身上去，以圖獲得自身的平衡；補償則是從對象身上吸取自身渴望得到而又一直未能得到的東西，這也能促成內心趨於平衡。⁹⁹

從這樣的說法也可以看作反派角色對人心理的作用還有另一種「補償」的效用。幫助讀者可以藉由閱讀來消化心裡抑制許久的原罪類型，不好的人性有出口，讓心靈可以在童話中放肆，將罪惡怪在反派角色的身上，獲得舒緩的補償作用。

而中國儒家的荀子的性惡學說認為：

人之性惡，其善者偽也。今人之性，生而有好利焉，順是，故爭奪生而辭讓亡焉；生而有疾惡焉，順是，故殘賊生而忠信亡焉；生而有耳目之欲，有好聲色焉，順是，故淫亂生而禮義文理亡焉。然則從人之性，順人之情，必出於爭奪，合於犯分亂理而歸於暴。故必將有師法之化，禮義之道，然後出於辭讓，合於文理，而歸於治。用此觀之，然則，人之性惡，明矣。其善者偽也。¹⁰⁰」

若是照著荀子的性惡學說看來，人天性是朝著「惡」的方向前進，但若是如此天下必然失去該有的秩序，所以儒家以教育來調教人性，讓人性能朝善良的方向修正。在文學中，反派角色是現實心理的反映，人心趨向惡的表現，所以創造了文學中的反派角色。而文學中的反角，利用作惡的行為來滿足人們心中對惡念

⁹⁹ 劉緒源著，《兒童文學的三大母題》（上海：少年兒童出版社，1995年7月），頁89。

¹⁰⁰ http://www.hfu.edu.tw/~bauruei/4pap/1con/07.htm#_ednref2（2006/1/23）

行為的嚮往，讓讀者從反派角色的行為中得到心中對惡念慾望的補償作用，讀者用「偷窺」的心態來看反派角色在故事中如何滋生惡念，並將惡念加以實行的過程，還會有臉紅心跳的緊張生理反應，這正是因為人性因教育而壓抑的負面念頭在文學中被表現出來，而引發讀者心理所不欲人知蠢蠢欲動的惡念慾望，這樣的慾望在文學中由反派角色代替完成，在心理產生對惡念惡行產生補償作用，心理獲得補償，會減低做惡的慾望，達成心理善惡的平衡狀態。

另外，從文學中反派角色的悲慘下場，產生教育的意念，阻止讀者從惡的心態，引其本性歸正。這是以教育的立場出發，藉以減低人類心中惡念的實現，導向勸人為善的理想境界。

二、女性負面的象徵

在《大母神－原型分析》這本書中提到：負面的基本特徵來自於內在的經驗，原型女神表現的痛苦、恐怖和對危險的恐懼，不可能來自任何實有和顯見的女性屬性¹⁰¹。反角負面一切的表現，是一種心理的象徵表現，險惡的反派角色雖然不是以女性特有的角色，但是在許多負面形象卻是以女性象徵來代表呈現。

恐怖母神的黑暗方面，無論在印度或埃及，墨西哥或伊特魯裏亞，巴裏島或羅馬，都是採取妖怪的形式……，困擾著我們的巫婆和吸血鬼、食屍鬼和幽靈都是同樣可怕的。代表原型女神的黑白宇宙之卵，其黑暗的一半產生了種種恐怖的形象，這些形象表現了生命和人類心理黑暗的、深不可測的方面。正如世界、生命、自然和靈魂被經驗為有生殖力的、賦予營養、防護和溫暖的女性一樣，它們的對立面也在女性意象中被感知；死亡和毀滅，危險與困難，飢餓與無防備，暫黑暗恐怖母神面前表現為無助¹⁰²。

以女性形象來象徵邪惡力量在許多原始部落的圖騰或傳說裡有表現，因為女性是大地之母生命孕育者，以二元論述來看，生死洽為一體兩面，所以生命孕育

¹⁰¹ 埃利希·諾伊曼著，李以洪譯，《大母神－原型分析》（Dq Mu Shen）（北京：東方，1998年9月），頁148。

¹⁰² 《大母神－原型分析》，頁149。

者的另一面也就被視為是生命毀滅者，而這樣的詮釋，讓女性形象必須背負這樣的負面的原罪，就變得無可避免了。

榮格認為每個男性都在內心藏帶著女性的永恆意象，不是這個或那個特定的女人，而是一個明確的女性意象¹⁰³，這就是「阿尼瑪」(Anima)的定義。榮格在分析人類集體無意識時，發現無論男女於無意識中，都好像有一個異性的性格潛藏在背後。男人女性化的一面稱為「阿尼瑪」，而女人男性化的一面為「阿尼姆斯」(animus)。這隱藏的一面，並非僅作裝飾性的存在，而往往是每個人的救贖之源。它於日常生活中乃處於弱勢的性格，所以榮格也以「男人的虛陰」來形容阿尼瑪—其中「虛」乃運作不良的意思¹⁰⁴。

「製造投射的因素是阿尼瑪，或是由阿尼瑪代表的無意識」。我們當然不斷的在投射，而且我們的人生觀，對他人的看法，以及對世界構造方式觀點的形成，很重要的部分便是那些我們投射到環境，且當成真理般抓住不放的無意識內容¹⁰⁵。

男性內心的「阿尼瑪」若形成不好的形象將會進入到無意識的範圍當中，而這樣的負面形象在童話中投射，就成了女性反派角色，導致女性形象的負面性，其實也就是男性心中阿尼瑪的投射。這樣的解讀讓女性反派角色的形成有另一種反向的思考：加諸女性角色的負面特徵者是男性，則男性對女性的負面形象建構對童話中女性形象的影響多少？可以從最早的潘朵拉（Pandora）神話談起。

美國著名心理分析師波利·揚—艾森卓（Polly Young-Eisendrath）在《性別與欲望》一書中，從後現代主義視角出發，論述了一個男女雙性共生心理的人格新境界。她提出：

性別問題要得到真正解答，有賴於人們真切體驗自己心靈中的異性情結，對於男性，就要求他們重新認識和對待自己心靈深處的女性人格，從而使身處其中的兩性關係發生根本改變。對於女性，則要求她們認可心靈中的男性人格，從而成為完整的人。

¹⁰³ 《榮格心靈地圖》，頁 184。

¹⁰⁴ <http://storyof.blogdriver.com/storyof/545693.html>（2006/02/01）

¹⁰⁵ 《榮格心靈地圖》，頁 185。

從人類心靈劃分為男女性別對立的事實中，艾森卓看到了這樣一種可能性：

潘朵拉神話就存在著對男女兩性都很危險的誤區——盲目信仰女人外表的魅力。今天世人知道的潘朵拉，就是那個打開了包藏一切禍害的“盒子”的女人。“潘朵拉的盒子”象徵著人們總想逃避的邪惡和災難。潘朵拉不是一個女性的形象，而是一個阿尼瑪形象——她象徵著男人的夢中情人。她用美豔使男人自慚形穢，用編造的謊言使男人就範稱臣。假如一個男人對潘朵拉動情，他必須時時防備受到她魔力的操縱；假如一個男人對她無動於衷，他在男性權力等級秩序中可能會失去合法的地位。她的故事講述的不是女人自己的事，而是男人與男人的競爭。如果她以潘朵拉的形象自居，她就必須認同“外表漂亮而內心空虛”的標籤。假如她覺得這個標籤對她不合適，而他人卻這樣期待，她就會與世俗的評價發生衝突，產生與人溝通的困難。……。潘朵拉神話對男女兩性都是一種懲罰。這種雙向羈絆是無意識設置的陷阱，使人無可逃脫地自我傷害並互相傷害。因此，只有打破這種雙向羈絆，才能獲得自由。要確認潘朵拉神話的現實力量，必須認識它是怎樣運作並使人就範的，才能走出陷阱並有效抵制這種欲望¹⁰⁶。

潘朵拉神話講的是關於女性美貌鑄下大錯的故事，艾森卓用榮格心理學來解釋潘朵拉並非女性本體，而是男性心中的阿尼瑪形象，但神話卻錯將罪惡歸咎在女性形象上。潘朵拉神話中讓她有機會進入權利中心的是男人，男人雖然看不起女性卻又禁不住女性外貌的誘惑，並且以彼此對女性的競爭來產生優越心態，將女性物化爭奪；故事中又將打開盒子的潘朵拉借代為罪惡的淵源。在這個神話當

¹⁰⁶ 引自劉慧妹，<http://genders.zsu.edu.cn/ReadNews.asp?NewsID=1519>（2005年12月9日）

中，潘朵拉關在盒子裡的希望，也是女性在這個童話裡無言的放棄自身立場，無法為自己抗爭的希望。因此，女性從生活中被貶抑而影響文學中的性別角度，又讓文學的偏差印象影響社會觀念，環環相扣的影響，讓女性的角色不管在文學或者生活，互相彼此打壓，失去與男性平起平坐的希望。

童話與神話都是屬於早期社會所流傳的口述文學，兩者內容都隱含社會存在的各種觀念。潘朵拉的形象對於女人來說並不是正面，而也被視為男性心中的阿尼瑪形象，這樣的投射表示著男性對自己內在女性形象潛在的不安定的感覺，也把心中企盼的女性形象定型在只需要外在而不肯定女性內在的一種歧視，而若不能脫離這樣的性別固著點，對社會女性的傷害是一定存在的。和與潘朵拉類似扁抑女性的故事不只存在童話中，許多文學中這樣角度亦常見。這樣的民間童話故事在社會被傳誦許久，對女人的形象有一定的定型作用存在。

文學是人類創造，也反映了作者的價值觀，而從作者的價值觀，我們也可以看出整個社會當時的脈動趨勢。潘朵拉這位受天神創造來毀滅世界的女人，是充滿負面印象的神話角色，顯示的是大眾從夏娃延續對女人身上帶有罪惡的看法。女人自古就背負著世界上各種負面特質的原罪，神話與童話裡擺脫不了，生活當中也很難褪去這樣的不白之冤。

性別角色在童話中的形象討論，於下一章再行深入的探討。

第五章 反派角色在性別上的表現

「歷史向我們表明，男人一向握有全部的具體權力。早在父權社會開始，他們就意識到，最好是讓女人處於依附的地位¹⁰⁷」。

美國分析心理學家比佛莉·查布里斯基（Beverly Zabriskie）說：

以前農耕時代對女性有一種憧憬。當時的人像顯示出，那時的人對女性身體的尊敬。她的假設是，這是因為當時的女性在工作上的貢獻價值和男性相等，只是後來領土的征服成了人主要的信條，男性的侵略性開始受到重視，男性（相當於文明）和女性（相當於自然）之間遂開始分裂。「男兒文化開始和古代大母分開」。這表示女性逐漸變成養育者，開始失去獨立身份¹⁰⁸。

掌權的開始讓聰明的男人知道鞏固自己的權益就是先打壓另一個性別。而女人是男人依附的事實，不只是存在父權社會，也表現在父權社會的民間文學中。

童話中的反派角色，女性與男性甚至非常人角色皆有，但是在讀者的印象中，女性反派角色總是特別的鮮明，這樣的印象造成原因除了受童話中歷久不衰「女巫」印象影響外，在其他的女性反派角色也多少有其特別之處。例如童話中的「繼母」角色，就是常常令小讀者聞之害怕的角色，因為繼母泯滅人性的行徑，使得繼母角色也被歸類在女巫的行列當中。這樣的歸類，讓「女巫」成為反派角色的最大區塊。

在童話中，女性反派角色陷害的對象幾乎都是軟弱善良的女性主角，較無法

¹⁰⁷ 西蒙·波娃（Simone de Beauvoir）著，陶鐵柱譯，《第二性》（*Le Deuxième Sexe*）（2000年11月初版六刷），頁158。

¹⁰⁸ 《榮格：分析心理學巨擘》，頁209。

去對抗社會地位或身體力氣較女性為佳的男性，所以欺負弱小女主人翁的行徑更加重女性反角的罪惡，這樣的行徑又形成女性戕害女性的狀況，給讀者女性群體不團結的印象。

從性格上來看，女性給人的刻板印象是心胸較為狹隘，容易嫉妒吃醋；其實，所有的人性都是如此，只是以男性為主的社會容易給予屬於弱勢的女性較為負面的評價，所以這樣的觀念也會表現在文學的創作當中，導致文學中的女性角色反角較不討好，在文學的表現上更加降低社會地位。

在男性反角的表現上，比較是以超人類的「巨人」、「魔鬼」，以及擬人類的「狼」讓讀者較有印象；若是在常人角色，則沒有出現較為鮮明的角色。「巨人」、「魔鬼」與「狼」都是強勢的角色，和「女巫」相比，令人害怕的程度是不相上下，但是「巨人」與「狼」在角色型塑上讓人覺得並不十分聰明，但女巫擁有魔力、會下咒語，使人感覺無法控制，在心態上畏懼會多一些；而在做惡的動機上，因為女巫有「繼母」這類狠心又心機重的角色加持，是比以單純蠻力害人的「巨人」、「魔鬼」還要來得令人嫌惡。男性的反派角色在社會印象及男女心理的刻板印象塑造下，與女性反派角色是非常不同的。本章將就性別在童話反派角色的表現上，作內在因素的探討。

第一節 童話中的性別表現

從古老的希臘神話中所述的夏娃（Eve）與亞當（Adam）兩者關係中，就已經告訴人類：夏娃（女性）僅是上帝從亞當（男性）身上的一根肋骨取出而成。這樣的說法使人深刻的察覺西方在最初始對男女看法的不平等；而後又安排夏娃受到毒蛇的誘惑，偷嚐禁果，使得人類被逐出伊甸園，彷彿人類在世間所受的苦，都是由無法拒絕誘惑的女性賜予。這樣的原始意識，呈現出女人專搞破壞及衍生災難的形象，也反映在同屬西方民間文學的童話當中。

林愛華在對《格林童話》的研究中提出童話女性與今日女性主義所提倡之新

女性形象迥異的原因如下：

- 一、 格林童話中也有勇敢、機智的女性，但她們的故事鮮為人知，因為廣受大眾喜愛的童話大多是英雄救美，再加上仙女魔法等奇妙幻想的情節，如〈白雪公主〉、〈灰姑娘〉、〈睡美人〉等，這些故事裡的女主角都是溫柔、被動的典型。而整部《格林童話》集裡中最著名、最受喜愛的人物也就是這些女性。與童話中的女性比較，童話中的男性人物就不甚凸顯，都隱姓埋名在「三個王子」、「三個兒子」中間。而且童話中女性給人的整體印象，也非女性主義者所強調的非柔弱即邪惡，尤其經過迪士尼電影美化後，童話中的女性不但美麗善良，歌聲動人，而且樂於助人、愛護動物。
- 二、 童話中的女性反映的是十八、十九世紀傳統的女性；經濟不獨立、服從父權。她們不是，也不可能是現代女強人。
- 三、 編寫童話之格林兄弟接觸的女性很單純，哥哥雅格（Jakob Grimm）終身未娶，弟弟威廉（Wilhelm Grimm）近四十歲才結婚，在之前都是她們唯一的妹妹Lotte主持家務。他們二十歲出頭即開始收集編寫童話，他們心中的女性就如同威廉自己所寫的一篇童話〈白如雪與玫瑰紅〉中的兩姊妹：虔誠、善良、勤勞、開朗。所以在他們筆下的女性也多是如此典型。¹⁰⁹

將林愛華對《格林童話》的女性看法的第一點拿到《義大利童話》的部分故事來看，也是有同樣的道理存在。卡爾維諾改寫《義大利童話》時已進入二十世紀，故事中的女性並非缺乏主動外向、冒險大膽的女性，《義大利童話》中許多故事中女性都是解救王子的要角，〈金絲雀王子〉、〈螃蟹王子〉、〈蛇國王〉、〈偷

¹⁰⁹ 林愛華，〈格林童話之現代解讀〉，《東吳外語學報》（第十七期），頁18~19。

東西的鴿子〉、〈一條臭尾巴的老鼠〉的故事中，都有一位堅毅勇氣的女子，冒險救出王子所困入的魔法。但是較為溫柔、被動的典型的女性角色總是比較受到讀者及男性的垂愛。經典童話裏隱含的男性中心的思想是：女人因為男人發生爭執、最後也因為男人得到解脫。女人或被男人所殺、或被男人所救。男人是女人的救世主，主宰著女人的命運。

在《金枝》一書中提及，拉丁人的王室婦女總是留在家裡並接受外族（更經常是外國）男人作為配偶¹¹⁰，這位男人的以與本國公主婚配的名義成了國王¹¹¹。以公主身分在本國舉行招親的模式在《義大利童話》中也可看見，不管是何種身分地位者，皆可藉由公主招親的機會成為一國最高的統治者。在這樣的制度中，公主是一個國家穩固的重心，而王子則必須到他國尋求其他王國的發展。乍看之下公主對國家的貢獻高於王子，一國傳承者的重擔是讓公主來承擔，公主招親的目的是為了找當一個適合的國王。但公主招親之後仍然只是一個對丈夫（即國王）依附的角色，並沒有掌握實際的權利。這讓讀者認為公主的存在是為了替國家找尋一位國王，而非爭取自己的幸福。反觀必須到外地的王子則握有自己生活的方向盤，能操控自己人生的舵，是比待在皇宮裡受人安排的公主來得有獨立的意識。《義大利童話》的公主，也有刁鑽難纏的形象，卻也得在招親輸掉比賽時，將自己的未來幸福託付在非自我能掌控的結局當中。〈五個浪子〉故事中的公主為了招親，用賽跑的方式選擇託付終身的丈夫，最後被馬利埃的五個浪子朋友聯手合作贏得比賽。〈水陸兩用船〉中的國王下了這麼一道命令：如果誰能造出一條既能在海面上又能在陸地上行走的船，就可以娶我女兒為妻¹¹²。國王之女的婚姻竟然是掌握在父親的需求上，這樣的命運，就算是貴為公主也不可避免。而男性卻可掌握自己女兒的命運，不視公主的意見。在童話中，女兒是父親的財產，但男性卻沒有受制於家庭的情形，王子可以忤逆母親的意見娶不討婆婆歡心的女

¹¹⁰ 這樣的做法應該是希望藉由外國人身分來預防近親結婚的可能。

¹¹¹ 參閱《金枝》，頁 238。

¹¹² 《義大利童話Ⅲ》，頁 11。

子。童話裡男女地位的不平等，反映在家庭地位上。

童話中的女性，除了反派角色的內外形象外，更多的是故事中好女孩的對讀者的影響。

童話中的女性，比男性更有引起讀者注意的目光，她們通常溫柔、聽話，閃耀著美麗的光芒，甚至是王子在故事裡出生入死的起始點及動力來源，王子爲了公主斬妖除魔是童話裡理所當然必經的險惡，雖然公主最終淪爲王子辛苦的報酬，但在童話的情節上看來，這是對公主最好不過的結局，所以童話的結尾總是這樣宣告著：王子和公主從此過著幸福快樂的日子。童話美好的宣告，彷彿是教導所有女性讀者必須像故事中的女主人翁一樣，有著溫柔、聽話的個性，才能閃耀著美麗的光芒。而遵守童話女性教條的女讀者，被童話中的女性意識教導爲「順從性人格」(compliant personality)，產生一種對於被愛、被需要、被保護的渴望，並且需要一個權威的人，控制她的生活，提供保護和指引¹¹³。當時女性從此必須依賴另一性別的照顧，而男性將是女性一切幸福的來源。男性是女性家庭生活安定的絕對關係者，女性若逃避順從，就像女性反派角色，必須從童話故事的結局裡被鏟除。

在童話意識又重新被詮釋與重視的現代，許多貶抑女性的童話故事被提出來討論，甚至有許多著名的童話故事被重新改寫，童話中的女性角色意識開始被強調重視以及顛覆。

於是童話成爲現代女性主義者急欲擺脫的歷史包袱，不只對傳統童話的女性角色加以批評外，更是重新再塑造改寫一些膾炙人口的經典童話，希望藉以讓聽童話長大的女性能有反思的提醒，並能意識到自身應該如何脫離童話的女性角色，而創造社會中的新女性。

迪士尼電影公司改編了許多童話故事躍上大銀幕。從最早的《灰姑娘》以甜美形象的 Cinderella 開始獲得廣大觀眾的喜愛，但是其中女主角的自貶身價也成爲女性主義者後來失望、不滿的原因。爾後因爲社會的女性主義漸顯擡頭，使得迪士尼公司漸漸在電影中將女主角的形象改變。例如《阿拉丁》裡的蘇丹公主拒

¹¹³ 參閱《人格理論》，頁 188。

絕嫁給有權有勢的王子，而愛上市場的混混阿拉丁；而《花木蘭》更是男扮女裝，拯救了整個中國。時代的價值觀改變了，迪士尼電影也隨著調整自己的腳步。

女性主義者認為傳統童話中所描述之女性，大多是無助、被動、受苦的典型，女性勤勞、順服的獎賞多半是王子及婚姻。而童話中的男性則是聰明、主動、勇於冒險犯難，斬除妖魔或巨龍後，就獲得王位以及公主作為獎賞。公主在此淪為賞給勇士的獎品，沒人關心她的好惡。於是許多女性作家著手改寫傳統童話，賦予童話中的女性一個新的形象¹¹⁴。

然而，童話中的善良女性被發聲改寫，是否也該輪到為女性反派角色澄清的時刻了？童話的公主軟弱形象被大肆批評，卻還是沒有人同情童話裡的扮演反派的女性角色！童話中帶給兒童最負面的應該就是對「繼母」角色的排斥與恐懼，許多童話故事都描寫繼母對非親生子女的虐待。繼母的負面描寫會造成聽過故事的孩子，在親生母親去世時就會開始擔心自己將有位惡毒的繼母出現，也造成繼母親近前妻子女的困難。而其實，在最早的《格林童話》中，所描述的〈白雪公主〉中的繼母形象，應該是白雪的親生母親，在《義大利童話》中的類似故事〈美麗的威尼斯〉就是以親生母親作為〈白雪公主〉中的繼母角色，突破格林兄弟之前擔心母親形象遭破壞的恐懼；然而在《義大利童話》中大部分的反派角色還是非親生母親來扮演，對真實繼母角色有失公平。

在《義大利童話》裡頭，也有許多弱勢的女主人翁，但是並不是全部都如此，像在〈金絲雀王子〉故事中最後公主女扮男裝主動追求自己的幸福，獲得王子的諒解，並且勇於在自己的婚禮上，揭開繼母對自己的虐待及傷害，也使得繼母最後因此受到懲罰。比起《格林童話》，《義大利童話》的女性形象多了份自我意識，也是因為兩國民族性及完成時代背景中女性意識不同的緣故，所以故事女主人翁才有這脫離傳統童話女性意識的難得表現。這樣的女性故事在過去傳統壓抑女性的時代裡，並不受到大家的強調及傳誦，過去女性意識不被重視的年代裡民眾還是比較偏愛〈灰姑娘〉、〈白雪公主〉、〈睡美人〉這樣溫順無助的女性角色故事。

另外，暫且先不管扮演壞人者是生母或繼母，壞母親角色的出現，常常讓讀者忽略故事中「父親」這個角色的存在。為何此類故事中的父親通常是軟弱無力，不能為女主角主持任何公道，甚至根本沒能盡到作父親的責任，但是軟弱的父親

¹¹⁴ 同上，頁9。

在童話中並沒有接受到任何的罪狀及批評，而是由母親或繼母來扮演引起故事受批評的人物，繼母角色這樣的絕對性，對童話中女性所扮演的反派角色實在是一種不應該的角色設定。這樣角色設定，也是一種對女性存在的歧視，對社會的影響應該更大於故事中任人擺佈的女主角對女性產生的傷害！這個思考點，提供未來改寫童話的作者做再思考的空間。

再來看《義大利童話》中性別在反派角色的表現。就男、女反派角色的數量上是以女性角色要略多一些，但只是微幅的差距，並不相差太大。童話裡雖然沒有把「女性」與「作惡」做絕對的連結，但是在兩種性別的行事作風以及原罪傾向是有不同的表現方式。而性別在作壞事的風格上，牽涉到大眾社會對男女生性格的刻板印象，一般總是認為男生較女生大而化之、不搞心機，而女生則容易給人心胸狹隘，容易嫉妒，這樣的刻板印象也導致童話中的男女反派角色行事作風的不同。

一、《義大利童話》中的女性反角

《義大利童話》中的女性反派角色所表現的意識，在故事的陳述上也都是呈現較為世俗的罪惡。在童話中最讓人容易聯想起的女性反派角色就是「女巫」。女巫的角色在《義大利童話》中並不在大部分故事出現，但是書中有許多女性反角如爭取自己女兒利益的繼母或乳母，或者是王子嫉妒的母親，因為其行徑殘忍，甚至有殺人或吃人的行為，超乎常人的凶惡行為在世人的眼光中也可以歸入女巫的行列，這樣的敘述雖然對女巫不公平，卻是幫忙解決不合理人性的一種藉口。這其中尤以繼母角色對當時社會兒童的心理影響最大，繼母作為冷酷母親的形象，丈夫和前妻孩子自私的敵人出現在童話裡，她甚至會殺掉她有義務照顧的孩子，因此她和最負面的婦女形象—女巫，有許多相似之處¹¹⁵。讓繼母與女巫成為一體，更加深兒童對失去母親的恐懼，因此更吸引孩子關注繼母在故事中狠心的行徑，加深對主角的憐憫。

¹¹⁵ 《世界文化象徵辭典》，頁 156~157。

《義大利童話》其他的女性反派角色多以爭風吃醋，嫉妒他人美貌，或為使自己容貌更加美麗以嫁得好丈夫而不擇手段。這樣敘述角度讓讀者看來，童話中的女性角色的爭奪還是不外乎美貌與好歸宿¹¹⁶，意識上尚屬於膚淺，並未能有為自己開創一新局的動機。而貪心與愛慕虛榮，成為童話中女性反角的商標，彷彿只有這樣，女人才能滿足。〈三隻石榴的愛情〉裡的醜女人薩拉奇娜將水中石榴美女的倒影當做是自己，當知道美麗的倒影屬於別人，竟然心生嫉妒的用髮卡將石榴美女刺死，自己再冒充美女欺騙王子，最後謊言被揭穿，得到報應。童話中女性對自己容貌的要求來自於男性對女性外貌的重視，所以在童話中得到幸福的好女孩總是有著一張美麗的臉孔。

《義大利童話》中的女性反派角色做壞事的作風，是以心裡戰術或機智謀害為主，考量到女性身體的限制，先以欺騙隱瞞保護自己，而對主人翁並不以蠻力殺害，而是以藉他人之手或誘騙或順勢推入海中來作為殺害對方的手段。童話中女性雖然有軟弱個性卻對殺害對手兇殘上毫不心軟，會令殺手挖下眼睛或砍下雙手帶回就是要確定被害者已經死亡，但這樣血腥的場面，童話中的女性反角都是假手他人，也才讓女主人翁有機會哀求而得以生存。雖然看似狠心的女性反角，其實還是保留了女性的軟弱面，因為女性在觀念上還是屬於比較膽小，所以蠻力殺人的方式還是得仰賴他人。在反派角色中，對於不同性別還是有不同的表現存在，女性在反派角色的表現上，還是有與男性區別的方向。

三、《義大利童話》中的男性反角

在《義大利童話》中的男性反角若屬常人型態以強盜、貪心或愛面子國王以及欺負弟弟的兄長為多，超人角色則以魔鬼、巨人居多、擬人角色則以狼最著名。超人與擬人反角本身就是人所懼怕的對象，是理所當然的反派角色。

男性的常人反角作壞的目的許多是為了爭取權利、財富與地位，與女性反角

¹¹⁶ 童話當中的「好歸宿」，是成為國王或王子的妻子。

最終目的相同的都是爲了自己，但女性反角爲了外表及成爲理想男人的附庸爭得你死我活，在動機上目的較爲短暫且膚淺；另外在超人及擬人的角色上，並不像女性反角「女巫」這樣真實存在社會當中，所以超現實的成分居多，也就不容易真正歸入男性性別當中，而讓讀者忽略這兩類反角與男性之間的關聯，實際上巨人及狼是否歸入男性的反角行列，其解讀也是因人而異。但在男性反角的類型上都是比較孔武有力的描述上來，這兩種角色還都符合這樣的觀點，所以在類型上比較接近男性。而「狼」這個詞本身較多時候是不良男性的代稱。

《義大利童話》中的男性超人及擬人反派角色取人性命是直接以蠻力對付，但總是因爲不夠聰明而反被機智的主人翁用腦袋解圍，除去反派角色的威脅。

在常人反角方面，男性對於對手的處理就不像女性反角這樣迂迴，除非遇到不方便的狀況，否則是以直接要致主人翁於死地的。在不方便的情形下，也是一再找藉口要除去心頭大患，只是主人翁有智慧老人的協助，童話正必勝邪的定律讓反派角色無法逞兇。故事裡主人翁總是能靠著智慧解決難題，是強調男性需要智慧的要求，沒有智慧的協助，再怎麼虛有力氣都是不夠的！

在《義大利童話》中對於常人反派角色的性別，是影響角色行爲作風的一個因素。除了融入了當時保守社會對性別的刻板印象，還有卡爾維諾本身的男性意識，以留給後代一個隱藏在文學中的性別概念考查依據，雖然是隱藏在故事的意識中，卻會造成讀者心中許多性別觀念的遺跡，也正因爲性別意識是隱藏不明講，才更容易讓讀者不自覺的融入意識中卻沒發現。

第二節 女巫在女性反派角色地位

提到《義大利童話》女性反派角色的地位，這邊要先提到女巫在女性反派角色的地位。

戲劇中的一個重要的角色就是女巫。不論是黑心皇后、邪惡魔法師，還是心懷恨意的繼母，凡是對主角造成致命威脅的就是女巫¹¹⁷。巫婆是許多人童年時期讀過童話幼童的惡夢，巫婆有著恐怖的長相，擅長欺騙兒童，而且還會吃小孩，給人致命的威脅，種種的形象讓讀者對著女巫有著深刻的恐懼。

《義大利童話》中也有巫婆形象，全然以「女巫」或「巫婆」這樣的稱呼，在這套童話中並不是頻繁出現，然而故事中的「女妖」、「惡婆婆」以及多位「繼母」其凶狠害人的行徑亦可納入童話中的巫婆角色。在這邊，雖然女巫並不是只存在於《義大利童話》當中，但是女巫角色於童話中在女性反派角色的份量，仍屬於重量級程度。

在榮格的陰影理論中，有一種二元相對是智慧老人或智慧婆婆對女巫或 senex（老人）。智慧老人相當於神話或神仙故事當中的好父親或好母親－前者是宙斯，後者是瑪莉或狄米特（Demeter）。女巫與智慧老人對立，與女巫相應的是恐怖父親或母親。女巫的聲音常常在人耳邊低語，腐蝕人的心志，說他們沒有希望。此一原型在病理上的表現是憂鬱¹¹⁸。女巫的形象在榮格原型理論中是屬於負面的形象，與幫助故事主人翁的智慧老人相對立，而形成主人翁的行進障礙，並以角色告終的下場來消除讀者心中的恐懼，也是女巫角色存在童話中的主要任務。

「女巫」這個名詞存在舊時真實社會當中，而在童話裡這是個女性專屬的反角代名詞。童話中少有男巫的出現，這樣的落差可以聯想到早期社會對女人的人權壓迫，而當時人民對女巫恐怖形象的塑造不只是在社會當中存在，也滲透到幻

¹¹⁷ 《巫婆一定得死》，頁 40。

¹¹⁸ 《榮格：分析心理學巨擘》，頁 240~241。

想世界的童話的想像空間當中。

一、女巫角色成形

女巫 (Witch)，歐洲的童話裡頭常出現的角色，但這並不表示女巫只存在歐洲世界中，在許多地區的民間故事中都有這樣的角色，只是或許名稱不同。像在中國民間故事當中，最著名的類女巫就是那位喜歡把小孩當食物的「虎姑婆」來做代表了。

女巫是早期西方社會部落需要而存在的角色，事實上當時的女人並沒有騎著掃把飛來飛去，而她們至少有一部分是從事的活動是對社群有益的。她們用符咒跟藥劑為人治療、接生、墮胎、預卜未來、給失戀的人提供建議、詛咒、消除詛咒，為鄰居排解糾紛¹¹⁹。從這個早期社會的角度看來，女巫存在對社會是有很大的穩定力量，但是後來卻演變成社會上為人懼怕的人物，差別如此大的原因，應該是自社會對女巫的錯誤認知。

女人的力量有很大一部分是來自於被認為可以操控魔法能量。她們用「超自然的慣用語¹²⁰」施展影響力。女人不得扮演神職人員的古老角色、也不得扮演新出現的醫生，於是運用她們自己的資訊網路以及從母親處繼承而來的技能，擔任具有異能的諮詢者以及執業者。但力量使人恐懼，而建立在魔法上的力量更可能導致恐慌¹²¹。而這樣的恐慌也就引起當時西方的獵巫行動。而在這場獵巫行動中，被捕而處刑的通常也是女人，因為存在對女巫先入為主的觀念，導致審判女巫時的不客觀眼光，更加深人們對女巫有罪的肯定。這樣的歷史背景，間接助長了童話中對女巫印象的負面敘述。

在許多民族早期的意識中，女人是男人附屬品。而許多社會型態意識，也間

¹¹⁹ 安·勒維琳·巴斯托 (Anne Llewellyn Barstow) 著，嚴韻譯，《獵殺女巫：以女性觀點重現的歐洲女巫史》(Witchcraze: a New History of the European Witch Hunts) (2002 年 12 月初版四刷)，頁 161。

¹²⁰ 參考自《獵殺女巫：以女性觀點重現的歐洲女巫史》，指聖餐的麵包和葡萄酒變為耶穌的肉和血。

¹²¹ 同註 119，頁 161~162。

接或直接灌輸女人是社會次要者的觀念，女人在社會觀念長期的限制下，也只能認同這樣的社會歧視，直到近世紀才開始有女人為自己發聲，強調女權意識，發起女權運動。女巫在當時社會被需要，卻也在同樣的社會中被迫害，是一個角色存在的矛盾現象，而像女巫這樣能幫助社會的女性，在當時算是較有能力的女性，也是男人較難控制的女性角色，所以容易引起男性的恐慌與反感，這也是當時女巫所處窘境的原因之一吧。

阿蘭（Aiaia）說：

魔力是萬物萎靡不振的精神……女人因具有這種魔力而和宗教聯繫在一起，被尊為祭司。但是，一旦男人努力讓社會戰勝自然，讓理性戰勝生命，讓意識戰勝事物惰性的既定本性，女人便被看成了女巫。祭司與巫師的區別在於：前者是根據眾神和法律的旨意，以群體全體成員的名義，為了公益，去控制並指揮他所駕馭的力量的；而巫師則拋開了社會，背離了眾神和法律的旨意，只依他自己的嗜好加以操縱。於是，女人不可能完全併入男人的世界¹²²。

同樣的行為，但卻在當時社會的主宰—男人的認可不同，而有著不同的定義及命運。在那樣不公平的社會制度下，女人，永遠只是男性的工具，無法有自己的一片天。

二、惡女巫的外貌

任何一個邪惡的女巫都是醜陋的，除非童話作品中並未描繪她們的形象¹²³。因為惡女巫是大家心理所厭惡的，在這樣的心態下自然容易被塑造成令人厭惡的

¹²² 西蒙·波娃（Simone de Beauvoir）著，陶鐵柱譯，《第二性》（*Le Deuxième Sexe*）（2000年11月初版六刷），頁177。

¹²³ 〈童話中女巫形象文化內涵的嬗變研究〉，<http://www.dreamkidland.com/llyj/lwd/008.htm>（2006/1/7）

外貌。屬於的反派外表討論，已於本文第三章中所討論過，不再從細節贅述。女巫的特色外表敘述，在一般的印象，總是有著長長的下巴、尖尖的鼻子，滿臉皺紋配上一雙邪惡的眼睛，骨瘦如柴的刻薄外型，身著黑衣，還帶著詭異或恐怖的動物隨行，就算能用魔法變出和藹的外表，那也只是短暫的謊言，最終還是得露出邪惡且醜陋的外表，能更顯出惡女巫的恐怖。

《義大利童話》中〈美麗的威尼斯〉故事裡那位虛榮並自戀的威尼斯雖然擁有美麗的外表，但是卻配上邪惡且醜陋無比的內心，讓孩子閱讀的時候深深感覺到後母的邪惡，卻無法感受到她容貌的美麗。惡女巫的外貌都是被極度醜化的，這樣的形象塑造訴說著，有蛇蠍般的心腸者其相貌在讀者的認知裡都是醜陋的，不管故事如何敘述，就算在故事裡設定為美貌的女巫，還是會被本身恐怖的行徑讓讀者不認同她的美麗，只注意到她醜惡的內在罷了。

三、獵巫的影響

在許多歷史文獻中，女巫都被描寫成神秘而可怕的人物，西方在十六世紀，大規模獵殺女巫的行動發生，讓關於女巫的形象幻想也隨之大量產生。這時期對女巫的迫害延伸到藝術文學的想像，讓女巫歸類存在於邪惡的力量當中。而許許多多的小說都把女人描繪成女巫、女妖，以美色和咒語迷惑男人。這種陳腔濫調是遠古廣為流傳的神話反映。女人被奉獻給了魔力¹²⁴。擁有魔力的女人不需要男人幫助也不受男人控制，這樣獨立的女性讓男性畏懼，怕女性的力量會越過，所以特意打壓。

在這樣的想像中女巫是擁魔力、可做亂的形象，在大眾以為女巫擁有超自然而不可抗拒的詛咒能力下，產生對女巫十分懼怕的心態，也因為這股害怕，讓人們產生了消滅的念頭。

在中歐或塞勒姆（Salem），「女巫」受到殘酷的迫害，但這與神話傳說及童

¹²⁴ 《第二性》，頁 177。

話中有關女巫的描寫並無關係。很多非西方的民族崇奉女巫及一些女人的魔力，他們把這種女人描繪成食人生番、女術士、女殺人犯及男人性功能毀滅者。女巫的相關形象是神經質的男人所恐懼的女人的負面形象。於是男人一怒之下向她們發起了猛攻。榮格學派的心理學認為，女巫象徵了「男性的女性意向的黑暗面」¹²⁵。而未被男子征服的處女，以及擺脫男人控制的老婦人，更容易被人視為女巫。因為女人的命運就是要受到另一個人的奴役，她若是逃避了男人的支配，就要準備接受魔鬼的支配¹²⁶。女人是社會的附庸，沒有自成主體的能力，在社會上，若是失去男人奴役的女人就得成為眾人數落的對象，將這樣的女人賦以罪名就是給其他女人一個活生生的警惕，讓女人知道自己必須成為男性的附庸，生活才會有保障。

在《金枝》一書中，對於原始之初過度巫術而到後來反巫獵巫有以下進程的相關描述：

未開化民族對自身的認識不深，認識不到自己能力的侷限，在這樣的社會裡，人與神之間的區別相當模糊，幾乎是沒什麼區別。但隨著人類知識的增長，才漸漸認識到自己在自然面前的渺小與軟弱。然而這樣的信念並不導致認為超自然力量也是相應的軟弱；相反的，卻加強認為神具有能力的信念。隨著這樣的信神的信念，轉而憑藉巫術，並且越來越將自己曾經聲稱與神共有的超自然力量視為唯神所有。所以，隨著知識的進步，祈禱與祭祀便在宗教中佔據了首要地位。曾經一度享有與它們合法地同等地位的巫術逐漸退居到後面，淪為妖術的地位¹²⁷。

巫術興起於人類意識到自己力量的不足，只好依賴巫術可能使自然改變的幫

¹²⁵ 漢斯·比德曼著，劉玉紅等譯，《世界文化象徵辭典》（廣西：瀾江，2000年1月），頁224。

¹²⁶ 《第二性》，頁171。

¹²⁷ 參閱《金枝》，頁139~140。

助，所以是人類體認到自我能力有限而使得巫術盛行於社會，然而巫術卻也沒落在人類知識的再進展。巫術對人類心理產生的不只是有能力對抗大自然的慰藉，有更多的是害怕被巫術陷害的恐懼，這些恐懼漸漸的在人類的心理形成另一種自我能力所無法控制而生出的負擔，所以後來以宗教取代巫術成為社會安定的角色，是減輕人類心理恐懼的一個替代，也是讓人類消滅巫術存在的藉口。

在中世紀的獵巫行動中，被舉證出來的以女巫居多，而男性只是少數的例子。女巫是當時眾所恐懼害怕甚至討厭的對象，女巫被認為是引來家庭災難的人，甚至是和魔鬼打交道的人，尤其再加進男性對負面女性特質的抗拒，更是助長消滅女巫的聲勢，所以在這樣風聲鶴唳的傳聞中，女巫變成千夫所指的惡魔訊息傳遞者，大眾帶著害怕與仇恨的眼光看待女巫，所以也讓獵巫熱變得盛行。而當時的獵巫熱，可以視為人類「厭女症」的一種表現，而這樣的思想卻傷害了當時許多無辜的女性，可以說是對女性身分相當程度的打壓與傷害。

女巫多於男巫的情形也出現在《義大利童話》當中，僅僅在故事〈薩拉曼卡學校〉中所出現的類似有法術的修行者薩拉曼卡，但並沒有明確男巫或巫師的稱呼。薩拉曼卡在故事中想要將前來拜師學成的徒弟捉回去，最後被聰明的徒弟引誘薩拉曼卡變成雞，自己則變成狐狸將雞吃了。在這則故事中，薩拉曼卡行徑與女巫相同的地方在於擁有超人的非常人特性外，害人的起因及目的，與故事中的女巫是不同的。這樣的現象可以得知一項訊息，在《義大利童話》當中幾乎只有女巫存在，而女巫的形象，也可能是受到中古世紀因獵殺女巫所產生對女巫污名化的影響。

在這股獵巫行動中，除了是男性對有解決事情能力的女人給予的抑制外，在當時的社會中，家中有什麼不太對勁的事情，除了找出解決事情的方法，在迷信的社會裡還另外會想要尋求心理的安慰，認為是冥冥力量的作祟，於是很容易將事情發生的原因推給女巫，而無依靠的未婚女性或是寡婦成為當時民眾可推卸的對象，這雖然是一種迷信不科學的心態作祟，但是卻也顯示當時女性若沒有男性可作為依附，也就是沒有成為男性財產的女性，都可能面臨到這樣的一種危機。

這樣心理疾病或不幸猜疑的替代，不只是那群被獵殺女巫所要承擔的角色，而童話裡的女巫，又何嘗不是心靈慰藉的代罪羔羊。

四、好女巫角色的缺乏

童話中所描繪的婦女，不是無助、被動、受苦、服從、屈居於男人世界的可憐蟲，就是邪惡之巫婆、繼母¹²⁸。

林愛華的這段話，放入對《義大利童話》故事的批評，亦可符合故事內容的描繪。在《義大利童話》裡，所有的巫婆都是邪惡的，也包括故事中狠心的繼母、乳母，都可算入反派角色的行列。但是，在《格林童話》的少部分故事中，我們還是可以看到好女巫的存在，像給予〈灰姑娘〉玻璃鞋以及幫睡美人減輕詛咒的女巫，都是以魔力幫助女主人翁的好人範例；然而這些角色卻在《義大利童話》中消失，女巫在《義大利童話》中是做惡的代表，是與善對立的邪惡力量，就像在《義大利童話》中從未出現過好心的繼母一樣，卡爾維諾講故事裡的善惡角色作明顯的分界，讓壞人永遠當作好人的襯托，巫婆不只在中古世紀遭到獵殺，在卡爾維諾的《義大利童話》裡，也不得善終。

¹²⁸ 林愛華，〈格林童話之現代解讀〉，《東吳外語學報》（第十七期），頁4。

第三節 女性反角在童話裡的作用

西蒙·波娃（Simone de Beauvoir）在《第二性》書中提及：「男人視女人是財富和獵物，是運動和危險，也是保姆、嚮導、法官、調解者和**鏡子**¹²⁹」。從西蒙·波娃的觀點看來，掌控社會男人對女人的定義有許多，還得視當時男人心理的需要而定。男人視女人為獵物，滿足狩獵的慾望，狩中了就成為男人的財產，這些行為把女人物化，女人對男人而言是物品，不是對等的性別。女人也是男人的保姆，為男人延續對母親的依賴；雖然女人也是男人的嚮導、法官、調解者，但女人的意見永遠只供男人參考，女人只是次於男性的第二性。

而若男人把女人當做是照著自身的鏡子來做自我的審視，卻也藉機把內在種種的人性不道德行為及個性上的原罪，任性推向無言的鏡像—女人，進而矮化女人的思想，社會教育下女人也必須認同接受被賦予的負面形象。就這樣，許多人性的負面性格都成為女人當作背負在身上的刻板印象，這樣不公平的兩性角色塑造及社會地位，一直要到二十一世紀的最近才慢慢被扭轉。

女性負面的因素並不是來自於對「男人」的焦慮情緒，而表現為一種全人類的、男人和女人相同的原型經驗。因為女性參與了意識的發展，她也具有一種象徵的男性意識，而且能夠把無意識經驗為「負面女神」¹³⁰。在這樣的的概念之前，首先要先瞭解到大母神原型象徵中，是善惡兼具，以多種面目出現在原始的神話傳說當中。大地之母富饒有生機卻也可以是毀滅的武器，而女性是母親卻也是恐怖女神。女性的意識當中也有男性主導的意識參與其中，女性是給予者，卻也是毀滅者。

而童話中的女性反派角色，除了要背負起男性社會中給予承擔的汙名外，還必須讓自己成為順應社會期待中的女性觀念，即服從男性的指導，否則也難見容於社會當中。童話中的女性反派角色，不像女主人翁這樣柔順失個性，所以在角

¹²⁹ 《第二性》，頁 193。

¹³⁰ 《大母神—原型分析》，頁 149。

色的安排有其隱藏於童話中的意義，以下討論：

一、掙脫柔順的下場：

在《義大利童話》中的女性反派角色，是比女主人翁還要來得有自己的想法與個性¹³¹，但如此強烈的性格與當時一般社會對女性的價值認定不同，女性反派角色沒有順應男性認定的個性，卻要在社會上爭得自己想要的地位，是不容於男性社會當中的，男性不喜歡能力強的女性，因為這樣會讓男性對自己失去信心，而征服女人也是男人信心的肯定方式之一，所以男人當然要千方百計的壓制不似兔子般柔順的女人。在童話世界裡，柔弱的公主似乎永遠沒有自己的看法，只聽信命運的安排；而想要違抗命運闖出幸福的女性反角，還背負著原罪的實踐使命，下場結局當然只有死路一條。童話藉故事教育現實女性，必須像故事中服從性較高的女性，才能順利成為王子妃，太有個性或想法的女性，甚至還違反社會道德的，只能淪為故事的淘汰者。

〈葡萄牙王的兒子〉這個故事裡的原始角色都受命運的捉弄而必須要繞一段辛苦的路程。主角比埃特羅不顧父親的反對決定被逐出家門也要娶鞋匠的女兒，離開皇宮後卻遭命運的捉弄各分東西，直到比埃特羅被總督的女兒喜歡上而結了婚，才發現自己原本的鞋匠妻子就是總督家的廚師。總督女兒要考驗自己丈夫的忠誠，表現出不介意的樣子，卻在丈夫背叛的情形下開槍打死丈夫，最後卻也遭眾人淋上瀝青燒死。總督女兒不能夠接受丈夫背叛的行徑，最後卻是遭到眾人的懲罰，這樣的懲罰像是對女性宣示服從丈夫（男性）的道理，丈夫永遠是對的，女性只有欣然接受，不可違逆，否則將不容於社會。

二、負面母親的形象塑造

在《義大利童話》中的反派女性角色，是什麼樣的內在形塑所成的，在心理

¹³¹ 《義大利童話》中少部分的女主人翁，對自己對命運的掌握及看法還是較《格林童話》主動積極，這與兩地的民族性及社會女性意識相關。

學的研究上可以找到一些蛛絲馬跡。Sheldon Cashdan（雪登·凱許登）在《巫婆一定得死》這本書中提及：

嬰兒在生活中遭遇的現實，使他不安地瞭解到照顧他的人（母親）有時會出現，有時不會；有時會滿足他，有時不會——有時好，有時壞，但嬰兒的認知有限，很難獲根本無法吸收這個觀念，因而往往感到迷惑焦慮。為了處理這種令人沮喪的狀況，年幼的兒童於是將母親「分裂」為兩個精神實體：一個令他滿足的「好的母親」，以及一個令他挫折的「壞的母親」。孩童據此處理兩個形象，彷彿面對兩個完全分裂明確的實體，在充滿不確定的世界中注入些許秩序¹³²。

經過很長的時間，這兩個母親的代表——好媽媽與壞媽媽——便經過心理上的「消化」，成為孩童自我意識中好的部分與壞的部分。最後內化的好媽媽不再被視為一個人物，而是自我的一部分（「好的我」），而壞媽媽則成為自我負面的部分（「壞的我」）。就因為如此，童話故事中的女性角色特別突出，女巫比惡魔多，神仙教母也顯然多過神仙教父。童話故事事實上就是從童年早期分裂的幻想，衍生而來關於母親的戲劇。童話故事描寫好的力量對抗壞的力量，不僅幫助兒童處理內心負面的傾向，也肯定了母親在兒童建立自我的過程扮演的關鍵角色¹³³。

從負面母親形象到內心負面的傾向，這些不好的內在思想，在童話裡全部化作負面的角色來呈現，這也可以看作反派角色在童話心理層面上代表的意義。我們可以把女性的反派角色看作是「負面母親」或「負面內在」的表徵，所以在童話中的女性反派角色是比男性角色來讓人覺得印象深刻的理由，其一也是因為與自我潛意識的內容相遇，引起讀者的心理內在反應，所以在意念上就接受了反角

¹³² 《巫婆一定得死》，頁 53。

¹³³ 《巫婆一定得死》，頁 53~54。

替真實心理承受的一種紓解作用。

母親在兒童建立自我的過程中扮演關鍵的角色，而童話中的反派角色則在這個過程當中扮演讓兒童心理壓力情緒得以紓解及依賴的角色。在成長的過程中，有反派角色讓壞母親可以轉移並在結局中消失，減輕兒童無法掌握的恐懼情緒，也在面對自己負面人格時，能有一個替代的出口，反派角色的功用，讓正常的人格能順利發展，果然女性除了母性的光輝外，就算在童話裡必須擔綱較多的反派角色，也是延續母性幫助孩童成長的意念，持續在散發關懷的光輝。

童話中許多後母的角色，就是用來代表著兒童心裡那個壞的母親，壞母親（繼母）要和生母有所分別。心裡面的負面母親形象和好母親必須要有一段明顯的區隔，所以後母除了不能滿足非親生子女的需求，還會處處刁難，甚至設計陷害。《義大利童話》裡的後母故事有〈火爐裡的羅西娜〉、〈小籃子裡的水〉、〈貓的童話〉、〈長金角的小金牛〉等故事，都是有個壞心的後母來破壞女主角的幸福。

也有以乳母這種非親生母親的角色來替代後母的角色，〈美麗的蜜、美麗的太陽〉以及〈孔雀國王〉裡的乳母就是為了自己親身女兒的利益而陷害女主角；另外男主角嫉妒的母親也常常因為對兒子的佔有慾而無法善待女主角。這樣的母親角色都可以看作兒童心理的負面母親。而故事中負面母親可能有個自己的親生女兒，而該角色就可以看作兒童其他的手足，負面母親偏心疼愛其他子女，也是兒童心理對母親常見的抱怨。

童話囊括了負面母親所有可能的形象，最後也懲罰了這些令兒童厭惡的母親形象，心中的不安也藉由童話獲得紓解。

三、「戀母情結」的移轉

嬰兒對母親乳房的依戀，最初是直接地、一般地、內在地表現出對生命的依戀。斷乳引起的抵制，是遺棄引起的抵制的始點，一旦個體作為一個分離於整體的人出現，他就被判處在這一點上。只有從那時起，並且只有在他較為個體化、

較為獨立時，才可以把「性」這個術語，用於他對此後與他的肉體相分離的母親肉體的愛戀上。但是，孩子對他自己是主體認識得越迅速、越堅決，同他自主性相對的那種肉體韌帶，就越會對他加以折磨。因此他避開母親的撫摸；而她的權威，她對他的權利，有時還有她的出現，都會讓他產生一種羞恥感。意識到她是一個肉體尤其令人感到尷尬和厭惡，所以他避免想到她的身體。他一想到母親是一個肉體的人，就會聯想到他自的出生，而這是他極力否認的經歷，或至少想賦予它以偉大宇宙現象的尊嚴。他覺得母親應當是大自然的概括而大自然包圍了一切人，不歸任何人所有¹³⁴。

在西蒙·波娃的用「她」表示母親，而「他」則是指與母親不同性別的母親的男孩。母親，是男性第一個接觸的女性，在男性的內在想法中，有逃避世俗母親的概念，不願意接受母親也是女人肉體的聯想，面對母親是女人的事實，使得男性對母親的產生又愛又恨的情感，對母親是崇拜卻也無法接受，爲了使孩子的矛盾有逃避的出口，在童話中許多的反派角色以繼母的角色呈現，就是保留真實母親的美與善，而將負面母親的形象由童話裡的壞繼母來呈現。

而爲了逃避對母親的幻想，用反派角色將女人在童話中加以醜化，使得女性在童話中失去純真，變成惡魔的化身，這是男性在故事中輸入厭女的意識，就像在中古時期的獵巫行動裡，使得女人對生活變得恐懼，不敢表現自己，而更加的依附男人，這也是對女人變相的控制。讓自己從母親的身體中產出後，更可以將自己與母體意識分離的一種方式，以將女性妖魔化來忘卻女性曾是母體，讓男性藉此更肯定自己的存在及征服世界的定律。

「戀母情節」的矛盾也表現在男人對女人的觀感中。男性對女性先是追求的態度，此時男性是讓自己屈居下位的來表現自己對女性的愛意，但等到之後卻又是一反前態。男人成功的奴役了女人，但他也成功地讓佔有失去了吸引力。隨著女人與家庭和社會結為一體，她的魔力不是改變了，而是消失了。她被降到僕人

¹³⁴ 《第二性》，頁 201。

的地位，不再是體現自然各種財富的未被征服的獵物¹³⁵。這樣的心態，表達了男人對女性的矛盾，是從戀母情節的延伸，直達個各階段面對各種不同的女性，爲了忘卻自己出生的窘態，男性用這樣的方式表達自己心中存在的矛盾，而女性就只有成爲自己天性使然的犧牲者。

在《義大利童話》中有些母親被描述成對兒子佔有慾望十分強烈的控制者，這樣的形象塑造出來的母親是讓人不喜歡的，也可以藉此轉移男性對女性的戀母情結。〈裝啞七年的小女孩〉、〈烏利瓦〉、〈三個瞎王后〉、〈睡美人和她的孩子們〉等故事，都有個善妒的母親角色，這樣的母親站在自己的角度，阻止兒子追求自己幸福的權利，最後也得到應有的懲罰。

〈摩爾人的屍骨〉中的王子，甚至代替已經死亡的父親，懲戒不忠實的繼母，殺死繼母的愛人，卻遭到繼母的報復，最後得到聰明姑娘的幫忙解開繼母出的難題，也藉機除去繼母。王子雖然是代替父親除去妻子的不忠，也是在爲心裡的母親角色對自己的不忠做剷除，延續母親在自己心裡永遠是完人般的神聖。

以上論點，是對《義大利童話》中的女性角色存在故事中的深層意涵作出整理與論述，基於兩種性別之間的互相關聯性，較以站在男性內心反映與需要的論點上闡述，也是從另一個性別的需求角度反觀，這樣的思考點，是根據榮格的阿尼瑪論點出發，輔佐筆者進行印證及論述。

¹³⁵ 《第二性》，頁 194。

第四節 男性角色盲點

童話的角色不只是女性，也包括男性，故事中的反派角色及故事外的讀者亦然。

《義大利童話》中男性角色對於男性讀者的影響，雖然不像女性角色對女性意識那般壓抑，但童話中的男性角色卻也讓男性對於自己的性別表現，產生盲點。因為童話中的男性，引人注意的常常不是英雄角色就是反派角色，這樣的特色讓男性讀者對自我容易產生非黑及白的困擾。

童話中的男性塑造，若視為女性無意識中阿尼姆斯（Animus）的反映，榮格認為女性的異性典型阿尼姆斯則傾向於智性，在阿尼姆斯的影響下，女性在處理感情方面，傾向於攻擊，甚至於是冷靜而無情，這樣的觀點呈現出來的是負面的形象；女性的內在的異性典型阿尼姆斯喜歡投射到「知識份子」、男高音、藝術家等英雄人物身上¹³⁶。軟弱的女性心中企盼的男性是與自己人格相反的異性，也就是堅強、有勇氣的英雄人物，女性心中阿尼姆斯的投射，也會影響男性對自己的角色期待。

除了英雄及梟雄外，在許多女孩遭續母虐待的故事裡，她們幾乎都有個軟弱的父親，甚至父親的角色在故事裡從來不曾出現過。這樣的影子父親，並不會讓讀者在閱讀童話時產生疑惑，情節順序而下，好像父親角色在面對自己女兒受虐時應當理所當然的無聲及軟弱。

《義大利童話》裡的男性對女性必須提供保護，所以在影子父親不能夠做到時，他就變成故事裡被忽略的角色，隱藏在童話故事的情節之後，做一個無聲的父親，保護女主角的任務則轉移到其他男性角色或智慧老人的身上。軟弱父親的角色激不起男性讀者的注意，所以受到注意的英雄角色讓男性讀者希望自己成為英雄，有營救軟弱女性的能力。但也因為灌輸男性英雄化的觀念，當男性面對堅強不須幫助的女性角色，會顯得不知所措。有些以暴力對待來提高自我掌控權；

¹³⁶ 《榮格心靈地圖》，頁 192。

另有些則變得更膽小無助，聽從女性的控制。這兩種情形都不是性別平等的好現象，所以在現今女性意識抬頭的童話世界裡，也要注意到男性角色的改寫與平衡。

另外，《義大利童話》中的父親角色，很少有慈愛的；大部分的父親不是無聲懦弱，就是容易對女兒產生誤會的父親。這是兩種極端的形象，無聲的父親個性懦弱、對女兒不表關愛。缺席或如影子般的父親，在故事中無法主持正義，筆者將之看作虐待者的幫兇，如果父親能夠扮演自己在家庭中維護和諧的角色，自己的親生女兒也就能避開繼母的虐待，親生父親成了虐待自己的幫兇，可憐的女主人翁只有等待生命中的英雄到來。

《義大利童話》中還有以自我為中心的父親，是為故事中強勢的角色，父親的強制性讓女兒無法為自己辯駁。在童話中極少找到疼愛女兒的父親形象，甚至還有對女兒存有亂倫心態的父親。這樣的父親角色，對於女主人翁而言視為反派角色或是為虎作倀者。童話中的父親形象，讓父親角色顯得無足輕重最終只能隱身在故事的河流，輕輕帶過，卻更加突顯故事男主角對女主人翁的重要性。

童話中的女性形象塑造，是男性心中阿尼瑪的反映，卻也讓男性讀者誤以為現實女性理應像童話的女性角色般美麗、無助、被動、受苦、甚至是愚笨的，這樣錯誤的女性形象造成男性無法接受不在此形象外的「特例」，甚至在社會及婚姻當中對女性特質的錯認，讓兩性之間的相處產生危機。另外，童話中男性以貌取人的方式，讓男性讀者也同樣嚮往女性姣好的面貌，卻因而忽略女性其他的優點。圖畫書《紙袋公主》（*The Paper Bag Princess*）中的伊麗莎公主奮勇從惡龍的手中將王子救出，王子卻因為公主沒有漂亮的衣著而嫌棄她。在這個新寫故事中，顛覆的是女性的形象，讓女性變的有判斷及選擇。但故事中重視外表的王子，卻還是延續著舊童話中男性對女性的觀點，以外表為擇偶的單一條件。《義大利童話》中〈偷東西的國王〉與《紙袋公主》情節有類似的共通性。公主答應鴿子國王為他面窗守候一年，而一年後國王竟嫌公主變黑變醜而離棄，這樣的故事，強調出對男性重視外貌的諷刺。然而故事最終的結局，公主讓鴿子國王嘗過苦頭，也就原諒了他。公主還是站在婚姻的立場思考達成童話完美的結局，不似伊

麗莎公主能找出自我的意義。在《義大利童話》故事裡重視外表的王子，最後並不是消除自己的看法，而是接受變漂亮的公主。這樣的寫法是忽略消除虛榮原罪的處理，故事中對外表虛榮的王子，應該也得像反派角色一樣，除去原罪獲得新生。但卡爾維諾在《義大利童話》中，讓消除外表虛榮的原罪給女性反派角色承擔，男性的對於外表的虛榮，卻在故事中蓬勃發展，這或許是受撰寫者的性別或所處時代背景牽制。

童話對於性別意識的影響，最大就是讓女性成為男性的附庸，也讓女性對男性有錯誤的幻想。童話中的白馬王子，總是勇敢、堅強，把營救落難女性當作重要的事情。但是現實當中的男性有著人性的弱點，會害怕也有軟弱的一面，但由於社會角度及期許，男性並不能將自己的弱點直接顯露在女性眼前，在男性的想法認為這樣有辱男性自尊，這樣的想法造成男性過度壓抑自我的情感，不敢表達。這不只是英雄角色如此，就連《義大利童話》的反派角色也存在這樣的英雄意識，希望自己是女性所景仰的對象。但是依據榮格的說法，外表越堅強的男性，內心則會存在一個易感傷的阿尼瑪，男性在別人看不見的角落才能有喘息的機會。

與《格林童話》相較，《義大利童話》為新童話，也因為產生的年代相差近百年有著百年的來的性別進步於其中。但現今又更新童話的撰寫存在作者性別意識上特意放入的現代新概念，以詼諧的方式帶入嚴肅的話題，莞爾之於，性別新概念也潛移進了讀者的心中。新性別概念與舊童話性別概念，在讀者的心理會產生如何的火花，等待下一位研究者來發掘！

第六章 結 論

從民間故事發展出來的童話故事能流傳是有其存在社會功能及意義。童話給予自古至今的人們在生活上啟發和暗示，更重要的是帶給人們對自我心靈更深層的理解，對理想世界的描繪，寄託了人們現實之外的美好希望。

童話以豐富多變的幻想來反射現實，把象徵的意義隱含於童話的情節之中。在童話作品中，常常通過美麗、富有浪漫主義的幻想，提出「虛幻的世界」。童話反映了作者自己的思想意義，另方面必然也受當時社會思想意識的影響。即使在之前長遠年代傳統社會裡所產生的民間童話，經過之後的長期時間流傳，也會加進後代傳誦者本身的思想觀念及後代社會更新的思想意識。

在過去西方黑暗的年代，人們總希望能追求美好光明的事物，藉以遺忘憎恨醜惡與黑暗的事物，童話故事也就因應而來。而在童話樸素的外表下，卻有隱藏著某種深層的真實。在古典童話中，我們可以看到童話所提供的豐富道德經驗，以及樹立了當時社會所提倡正確的選擇榜樣。幻想性的童話其實所反應的現實比許多稱之為現實主義文學的作品更豐富、更真切，且絕不遠離我們這個善惡反覆較量的世界。因為反派角色永遠不只存在童話中，也在各類文學中、生活中，更存在你我的心中。

第一節 善與惡

〈善與惡〉

力量弱小的善，被惡趕走到了天上。

善於是問宙斯，怎樣才能回到人間去。

宙斯告訴他，大家不要一起去，一個一個的去訪問人間吧。

惡與人很相近，所以接連不斷地去找他們。

善因為從天上下來，所以就來得很慢很慢。

這就是說，人很不容易遇到善，卻每日為惡所傷害。¹³⁷

這是一篇《伊索寓言》裡的小故事，「善」因「惡」的排擠而離世界越來越遠，其實就是在說明人類將「善」往遠方推走，而在不自覺中接近「惡」並與之相處。人類希望世間有善，卻又將善推向遙遠的一方，然後讓自己的惡念逞馳在世界社會裡。人不斷的行惡，偶爾做一次善事紓解心靈的愧疚。但卻又對其他人的惡行忍不住用放大鏡去端詳，擅長檢討他人卻又不願意反省自己。尤其現在發達的新聞媒體事業，對社會惡行的報導總是遠遠多過善行，人性是如此，也導致社會這樣的異常現象。文學傳達出的對社會的希望或批評，在《義大利童話》中反派角色行惡，卻也是對美好的隱性宣揚，讓惡行來凸顯故事主人翁的美善，使讀者感受到童話賦予人生的美善。

善與惡是兩個極端，若是比喻成上帝與魔鬼的關係，善與惡是對立的。若假設善與惡是二元對立的兩端，世上非善即惡，那就只能落入二元論的框架中來討論善與惡之間的問題。然而，人類存在的世界並不是這麼單純的二元論述，除了善與惡，中間的空白又是什麼，是我們可以思考的空間。童話的世界裡一樣不是這麼單純，雖有善有惡，但卻不是非善即惡；就像色彩，除了黑白，還有其他彩色的存在，要論人性的絕對善惡，不是一件容易的事，或者，根本就是一件不可能的任務。

就像《義大利童話》許多故事裡狠毒的繼母，雖然她並沒有很良善的對待繼女，但仍舊是他人的親生母親，從故事中我們也看出她對自己子女慈愛的一面，只是故事過於強調她對待非親生子女的負面形象；而在真實的世界裡，許多被處以死刑的罪犯，我們誰又能說他們從沒有過善念呢？只是這個世界需要的公平與秩序，還要有社會的道德標準來扶持。社會界定出所謂的壞人，文學裡才出現反派角色，雖然社會的壞人造成社會的不安，但文學裡的反派角色卻增添文學許多

¹³⁷ <http://www.epochtimes.com/b5/1/9/12/c5655.htm> (2006/2/2)

高潮起伏。

另外，《義大利童話》中有些善良的主人翁是因為被命運的突然捉弄，而必須去經歷人生許多的苦難，最後才得以過著快樂的生活。像〈擠牛奶的皇后〉這篇童話中，大鳥捉走國王與皇后十八歲的公主，放公主到一個必須自力生存的地方，開始一連串的經歷；而〈作奴隸的母親〉一篇中，母親亦因為命運的捉弄被海上來的土耳其人綁為奴隸，從此開始奴隸的生活，直到老來才因為被自己的兒子買回得以一家團聚。命運的捉弄，讓童話的角色也必須歷經苦難。這樣看來，命運之神也有其「惡」的一面，不只是在現實中，或是在幻想的童話裡！然而無情命運的捉弄，卻也是人生的一種歷練，既是一種成為英雄的歷練，亦可將其列入廣義反派角色行列之中。

《義大利童話》中除了命運的捉弄外，也出現因為「誤會」產生對故事主人翁的磨難。〈白草〉、〈西班牙國王和英國老爺〉以及〈偉大的波爾納內〉在故事中都出現對女主人翁貞操的「誤會」捉弄。「誤會」對主人翁是一種傷害，但「誤會」對於有反派角色的故事則是反角的一大助力。「誤會」不只是造成是故事中各個主人翁心靈的不相通，也算上是一種命運的捉弄，讓主角更辛苦。所以「誤會」說來也算上童話裡的反派角色之一，因為它成了主人翁磨難過程中的絆腳石，讓小讀者明白命運並非時時順風而行，但碰上逆風就得考驗掌舵的功力。

反派角色在文學中是否有不良的影響？我們是否應該給純真的孩童一個心靈無污染的世界？這或許是許多成人們所擔心的問題。然而，從小閱讀這些有反派角色存在的童話長大的孩童們，每個都成為社會上的問題人物嗎？答案當然是否定的。因為童話是幻想性的，描寫的是非現實，讀者很難讓自己成為劇中的超人或擬人類的反派角色人物；另外，人在閱讀童話時，通常是會把自己當做是故事裡的主人翁，而童話故事的反派角色不會成為故事裡的主人翁，所以也就沒有被小讀者置換的問題。倒是公主與王子的結局才造成青少年成長時的迷思，認清事實的痛楚，這才是童話應該修正的意識。至於反派角色存在於童話當中的結局，都是以悲慘下場告終，帶給兒童的是對行為的警惕，其次是讀者更多心理的

反射與承擔；還有，也包含幼年時期對反派角色產生的莫名恐懼。這種恐懼，要到能分辨真實與虛幻之時才能夠釐清。

當然，不能抹滅的就是童話中反派角色對讀者在心理上所貢獻的功能。反派角色存在童話裡面是有必要的。除了要讓童話讀者被反派角色所製造出來的恐懼氣氛吸引住之外，更多的是反派角色幫真實世界所背負的原罪，原罪解除了，我們才有更純淨的心靈，也才製造出更純淨的社會。要讓讀者內心的惡有所發洩，才能消弭人存在心中原始的惡念，這就是反派角色所扮演的功能。

對於童話裡屬於幻想性的人物及故事，我們可以一笑置之，但真實的世界中，我們能否這樣輕鬆對待？就看讀者從童話裡學來的智慧了！



第二節 真實與虛幻

在年幼聽童話時，因為心智尚未成熟，分不清真實與虛幻的兒童，總是將故事信以為真。童年，期待的是故事裡的公主與王子美好的結局，但真正感興趣的是故事中反派角色存在的真實性。幼時，為我們讀童話故事的成人大多是母親，為了使孩子在哭鬧時能有個遏止的好法寶，母親在讀故事時總是先從〈虎姑婆〉這類的故事說起，這使得年幼的孩童總是對故事中恐怖反角在心理上產生極大的懼怕，也使得成人能夠利用幼兒的此一弱點，進行幼童不乖時的恐嚇。「虎姑婆來了」，這句話是許多人童年的致命傷，直到長大懂事，對虛幻與事實能夠分辨之時，不必成人的解釋，也會分辨童話裡的幻想與真實的差距。但是，這樣的回憶卻是許多人體會幼時純真的依據。

童話裡的反派角色在童年是令幼兒害怕的，隨著年紀的增長，在讀者人生的不同階段，會有不同的作用與意義，當然，也配合著讀者的生活經驗而生。反派角色在童話中是虛構的角色，卻存在真實人物的心中，隨著不同的想法真實的存在。

真實與虛幻，又是一個二元對立的兩端。真實的是生活，虛幻的是想像，許多未能在生活體驗的事情，我們在藝術上用虛幻來代替走過。文學是虛幻的，但是反映的生活卻是真實的；作夢是虛幻的，過程卻是真實的。人在虛實之間遊走，所有的人都相信自己所看到、所聽到、所感覺到的世界是真正存在的；然而大多數的人只有從夢中醒來過，才能知道剛剛是在夢中。如果沒有一個可以相對的真實世界，虛幻的世界是無法被確認為不存在的。真實和虛幻是不可分割的，沒有真實也就沒有所謂的不真實，這樣的意念也造就出文學的虛幻空間概念。

文學實現人類的想像空間，讓人得以在現實生活中天馬行空的幻想，也讓虛幻在文學裡成為真實。而童話的世界裡，更是用很明顯的幻想，讓讀者得以和真實作出區隔，明顯的知道童話是虛構的世界；但換個反方向，是否有幻想世界為真，真實世界為虛的可能呢？這又是一個有趣的假設性。真實與虛幻，在不同的

空間中互換流轉，是完全不同的感覺。

確定童話在幻想中滋生，角色造就不符現實的情節，是形成虛幻的要素。我們會期待成為童話的主人翁，卻不希望與童話的反派角色相遇；然而現實當中的你我，常因為不能遇見自己所屬的王子與公主而喪氣，卻忽略了自己已在不自覺的時空造就下成為童話裡反派角色的翻版。與預期差異太大的結局，永遠不似童話般美好的遺憾，在真實的社會中一再脫軌演出，這是因為成人已多時，王子與公主的幻象被成熟的歷練與失望所取代。而時間與空間的對待，發覺更多人性之惡，或者不善的純真，幼年時期我們所恐懼的童話反角，反而越來越像自己。

童話的反派角色，其實在成年時才能發揮更大的影響及功效。幼年懵懂之時，對反派角色的恐懼勝過一切，能體會與感覺的有限。在《魔鏡，魔鏡告訴我：當代女性作家探索經典童話》(*Mirror, Mirror On the Wall : Women Writers Explore Their Favorite Fairy Tales*)¹³⁸一書中，探討的是成年女作家談自己受幼年時所讀童話的影響，由書中觀察出，童話給人的影響較多是在成年時期才會出現。或許，童話不只在幼年時閱讀，更應該在成長期、成熟期等不同的年齡階段閱讀童話，讓童話的角色帶領我們反思，藉由童話中的反派角色回到童年時期的感覺，然後破除童話迷思，審視自我，

虛幻的世界並不是沒有真實性存在，虛幻來自人類的幻想，人類是真實的一部分，幻想當然先以真實為根基。周曉波說：

童話必須有豐富多彩而又神奇的幻想，否則就沒有生命力，但這並非說童話創作可以脫離生活，隨意虛構，信筆胡寫。童話必須植根於現實，反映現實，同時必須接受生活規律和自然規律的制約。

要處理好童話的實與虛、真與幻的關係，使幻想與現實之間融合無間，

¹³⁸ Kate Bernheimer編，林瑞堂譯，《魔鏡，魔鏡，告訴我：當代女性作家探索經典童話》(上、下)(*Mirror, Mirror, on the Wall : women writers explore their favorite fairy tales*)(臺北：唐莊文化，2003年4月)。

首先要立足於本質的真實。童話並不要求如實地反映生活，不拘泥於真實的細節，甚至允許忽略或變更事物的表面形態，只要求做到本質的真實¹³⁹。

童話中反派角色的惡行表現當然是虛構的，但虛構的反派角色在故事的結局中卻反映了真善美戰勝假惡醜的最終結局。所以，童話只要能把握根本的真實，就能夠突破時間和空間的限制、真人和超人與擬人的範圍，大膽、自由地進行幻想，「製造」出各種虛幻的情節。這樣，讀者雖然明知故事本身是假的，卻能瞭解並深信通過童話所傳述的真理。



¹³⁹ 轉引周曉波<http://yn99.363.net/zs16.htm>（2006/2/3）

第三節 反角與《義大利童話》

如果，童話世界的反派角色通通去除了，那麼，童話世界將會更美好嗎？

若真如此，美麗的威尼斯不再嫉妒自己女兒而改以視如己出的角度去愛她，就不會在童話中發生母女相嫉的大悲劇；王子和公主的相遇不再有阻礙，王子不會遭人陷害，而公主也可以因為身分如願獲得好婚姻。失去反派角色的童話故事，好像變得美好，卻暗藏極大的危機在裡頭，失去反派角色的《義大利童話》就像失去色彩的天空，讓讀者失望。

反派角色對於童話，像是鹽對於料理，雖然不是必定要，卻是極需要。在《義大利童話》中，並不是每篇故事都有反派角色的存在，但若沒有反派角色存在的故事，必有其他的調味在當中，不需要反派角色加入攪和。對於大部分的故事而言，需要有反派角色來加進更多味道，讓說書人可以端出可口的菜餚。

卡爾維諾以說書人的角色娓娓道出《義大利童話》中的兩百則各有歡喜的小故事，說書人最需要的就是觀眾目光及想像的聚焦，才能延續繼續說書的樂趣。卡爾維諾以自己的新觀點在二十世紀重寫古早的民間故事，雖然自比作「義大利的格林」，但卡爾維諾其實是比格林兄弟放進更多的比原來故事更多差異性在裡頭，除了編寫者年代的距離不同外，卡爾維諾放進更多東西也改寫更多段落，就是希望《義大利童話》能成為全世界的童話。車前子這樣解釋卡爾維諾扮演的說書人角色：

我對卡爾維諾的理解非常膚淺，喜歡他的原因就是 he 不管怎麼玩，都沒把故事玩丟。

講故事的人已不多見了。會講故事的人更是鳳毛麟角。現在都是閒聊的主兒。看上去像是有點平等交流的氣氛，實在是創造力的匱乏。

講故事的人是在進行某種儀式。會講故事的人能夠完成某種儀式。

卡爾維諾就是一個鳳毛麟角的會講故事的人，不是一個雞毛牛角的閒聊

的主兒。卡爾維諾完成了某種儀式¹⁴⁰。

卡爾維諾完成了說書人的儀式，卻還保留故事的風貌。當然，也包含故事精采要素之一的反派角色。一個成功的說書人，要故事打進讀者的心中，就要知道故事的吸引人重要之處。反派角色能增添故事的趣味，還有荒誕。

受人歡迎的童話需要的不是美好、不是和平，而是荒誕。

荒誕是兒童文學作家用以進行童話藝術創造的手段，它的表現形式可以是多種多樣的，但在童話中常常離不開強烈的誇張、離奇的幻想、扭曲變形和機智的反諷，其中誇張和想象是最重要的。在幻想世界中，什麼樣的事情都可能發生，不可思議的事也能當作事實的體驗，按照無限的想象和豐富的表現，創造出一個完全不同于現實的奇幻世界。

義大利作家卡爾維諾的《一個分成兩半的子爵》，其想象力也是驚人的離奇：梅達爾多子爵在戰場上被打成兩半，這兩半後來居然又都被救活了，一半幹盡壞事，一半卻盡做善事，後來兩半又合二為一，與常人一樣，有好也有壞。其荒誕的想象實則體現了人性多面的本質¹⁴¹。

童話的惡，不必刻意避諱，卻不會對讀者造成傷害，就是因為荒誕演出的功效。反派角色是童話故事中荒誕的想像、誇張的幻想，用來加強故事的節奏。若去除掉反派角色各種內在與外在的功能不再復述，只談反派角色在故事中的地位，童話故事不再有反派角色存在，就顯得太美好，太過脫離現實的故事並不是能保存長久的文學。童話之所以會不斷流傳在家庭及社會當中，就是因為那不脫現實的荒誕，反派角色扮演童話中吸引讀者的重要元素，荒誕的想像讓讀者明白與現實差距的幻想，卻又不脫實際社會的表象，這就是童話能歷久之因。

¹⁴⁰ 車前子，<http://calvino.bomoo.com/review/calvino8.htm>（2006/8/9）

¹⁴¹ 周曉波，<http://calvino.bomoo.com/review/vis1.htm>（2006/8/9）

卡爾維諾的說書人角色，對《義大利童話》注入的不只是改寫的情節，每個存在的角色，也都替他傳遞著不同的意識。《義大利童話》中的反派角色雖然在故事的結局裡必須犧牲自我，消除讀者閱讀心理的負擔及恐懼，但在犧牲之前之後，卡爾維諾筆下的反派角色扮演賦予的功能，在故事中功成身退。

最後，以卡爾維諾在《義大利童話》編者敘末尾作為本篇研究的尾聲：

在民間或非民間詩歌中要塑造一個夢，而不是逃避，是多麼不簡單的事情。童話既勇於表現自我，也接受命運的安排，而且頌讚奇幻中的寫實力量。詩意、道德並不悖，這就是童話給我們上的最好一課。



參考文獻

一、研究文本

1. Calvino, Italo (伊塔羅·卡爾維諾) 編著。倪安宇等譯。《義大利童話 I~IV》(*Fiabe Italiane*)。臺北：時報文化。2003 年 5 月。
2. Grimm, Jacob (雅各·格林) & Grimm, Wilhelm (威廉·格林) 著。徐珞等譯。《格林童話故事全集》(*Kinder-und Hausmärchen*)。臺北：遠流。2003 年 5 月初版七刷。

二、理論專著

(一) 譯著

1. Barstow, Anne Llewellyn (安·勒維琳·巴斯托) 著。嚴韻譯。《獵殺女巫：以女性觀點重現的歐洲女巫史》(*Witchcraze : a New History of the European Witch Hunts*)。臺北：女書文化。2002 年 12 月初版四刷。
2. Barthes, Roland (羅蘭·巴特) 著。許綺玲譯。《神話學》(*Mythologies*)。臺北：桂冠。2002 年 6 月。
3. Bernheimer, Kate 編。林瑞堂譯。《魔鏡，魔鏡，告訴我：當代女性作家探索經典童話》(上、下) (*Mirror, Mirror, on the Wall : women writers explore their favorite fairy tales*)。臺北：唐莊文化。2003 年 4 月。
4. Beauvior, Simone de (西蒙·波娃) 著。陶鐵柱譯。《第二性》(*Le Deuxième Sexe*)。臺北：貓頭鷹。2000 年 11 月初版六刷。
5. Burger, Jerry M. 著。林宗鴻譯。《人格心理學》(*Personality*)。臺北：揚智。2003 年 12 月二版一刷。
6. Casement, Ann (安·凱斯蒙) 著。廖世德譯。《榮格：分析心理學巨擘》(*Carl Gustav Jung*)。臺北：生命潛能文化。2004 年 1 月。
7. Campbell, Joseph (喬瑟夫·坎伯) 著。朱侃如譯。《千面英雄》(*The Hero with A Thousand Faces*)。新店市：立緒文化。2005 年 1 月初版六刷。
8. Cashdan, Sheldon (雪登·凱許登) 著。李淑珺譯。《巫婆一定得死：童話如何形塑我們的性格》(*Thw Witch Must Die : how fairy tales shape our lives*)。臺

- 北：張老師。2004 年 2 月初版 9 刷。
9. Jung, Carl G. (卡爾·榮格) 主編。龔卓軍譯。《人及其象徵》(*Man and His Symbols*)。新店市：立緒文化。2003 年 9 月初版五刷。
 10. Jung, Carl G. (卡爾·榮格) 著。劉國彬、楊德友譯。《榮格自傳：回憶·夢·省思》(*Memories, dreams, reflections*)。臺北：張老師文化。2000 年 8 月初版 14 刷。
 11. Frazier, J. G. (弗雷澤) 著。汪培基譯。《金枝》(*The Golden Bough*)(上)(下)。臺北：桂冠。1991 年 2 月。
 12. Kast, Verena (維瑞娜·卡斯特) 著。林敏雅譯。《童話治療》(*Märchen als Therapie*)。臺北：麥田。2004 年 5 月。
 13. Lévi-Strauss Claude (李維斯陀) 著。楊德睿譯。《神話與意義》(*Myth and Meaning*)。臺北：麥田。2005 年 3 月初版三刷。
 14. McLean, George F. (馬克林) & Knowles, Richard T. (諾爾士) 編。方能御譯。《道德發展心理學》(*Psychological Foundation of Moral Education and Character Development : An Integrated Theory of Moral Development*)。臺北：商務。1993 年 7 月。
 15. Orenstein, Catherine (凱薩琳·奧蘭斯妲) 著。楊淑智譯。《百變小紅帽——則童話的性、道德和演變》(*Little Red Riding Hood Uncloaked*)。臺北：張老師文化。2003 年 8 月。
 16. Nodelman, Perry (培利·諾德曼) 著。劉鳳芯譯。《閱讀兒童文學的樂趣》(*The Pleasures of Children's Literature, 2nd, ed.*)。臺北：天衛。2000 年 1 月。
 17. Schultz, Duane & Schultz, Sydney Ellen 著。車先蕙等譯。《人格理論》(*Theories of Personality*)。臺北：揚智。2004 年 7 月二版一刷。
 18. Freud, Sigmund (佛洛伊德) 著。楊庸一譯。《圖騰與禁忌》(*Totem and Taboo*)。臺北：志文。1984 年 10 月三版。
 19. Freud, Sigmund (佛洛伊德) 著。賴其萬、符傳孝譯。《夢的解析》(*The Interpretation of Dream*)。臺北：志文。2004 年 8 月重排版。
 20. Stein, Murray 著，朱侃如譯。《榮格心靈地圖》(*Jung's Map of the Soul*)。新店市：立緒。2005 年 1 月。
 21. 相沢博著。《童話的世界》。臺北：萬象。1992 年 8 月。

22. 森 省二・森 恭子著。於佳琪譯。《童話裡看人生》。中和市：駿達。1999 年 4 月。
23. 埃利希・諾伊曼著。李以洪譯。《大母神—原型分析》(Da Mu Shen)。北京：東方出版社。1998 年 9 月。
24. 漢斯・比德曼著。劉玉紅等譯。《世界文化象徵辭典》。廣西：灕江出版社。2000 年 1 月。
25. 蒂費納・薩莫瓦約著。邵煒譯。《互文性研究》。天津：天津人民出版社。2003 年 1 月。

(二) 中文專著

1. 朱剛著。《二十世紀西方文藝文化批評理論》。臺北：揚智文化。2002 年 7 月。
2. 杜美。《德國文化史》(The History of Germany Culture)。臺北：揚智文化。1995 年 3 月，初版二刷。
3. 沈德燦著。《精神分析心理學》。臺北：東華。2003 年 6 月。
4. 林文寶等著。《認識童話》。臺北：天衛文化。1998 年 12 月。
5. 曹文軒著。《讀小說》。臺北：天衛文化。2004 年 1 月。
6. 張春興、林清山著。《教育心理學》。臺北：東華。1998 年 6 月 22 版 28 刷。
7. 郭靜晃等著。《心理學》。臺北：揚智文化。2002 年 2 月初版 11 刷。
8. 程仁宏編著。《歐洲地理》。臺北：文化大學出版部。2002 年 10 月。
9. 廖炳惠編著。《關鍵詞 200：文學與批評研究的通用辭彙編》。臺北：麥田。2003 年 12 月初版三刷。
10. 劉緒源著。《兒童文學的三大母題》。上海：少年兒童出版社。1995 年 7 月。
11. 羅婷以著。《巫婆的前世今生：童書裡的女巫現象》。臺北：遠流文化。2002 年 5 月。

三、期刊專文

1. 王林。〈論童話文學的奇幻美〉。《兒童文學學刊》(第 6 期下卷)。頁 108~123。2001 年 11 月。
2. ____。〈論民間童話的敘事功能〉。《兒童文學學刊》(第 2 期)。頁 219~225。

1999 年 5 月。

3. 江亞玉。〈談西遊記小說豬八戒的形象及意義〉。《勤益學報》(第十三期)。頁 407~423。1996 年 8 月。
4. 李桐鈺。〈《格林童話》中巫婆形象考察〉。《嶺東學報》(15 期)。頁 465~486。2004 年 5 月。
5. 李菁華。〈魔鏡中的故事—以心理分析探究傳統歐洲文化〉。《通識教育年刊》(第 3 期)。頁 77~101。2001 年 10 月。
6. 林愛華。〈童話裡的禁令〉。《東吳外語學報》(12 期)。頁 5~21。2004 年 3 月。
7. ____。〈格林童話之現代解讀〉。《東吳外語學報》(13 期)。頁 4~22。2002 年 3 月。
8. 郝譽翔。〈民族心靈的寶庫—讀卡爾維諾《義大利童話》〉。《文訊月刊》(215 期)。頁 27~28。
9. 陳正治。〈童話的結構研究〉。《國立編譯館館刊》(第十八卷第二期)。頁 251~261。1989 年 12 月。
10. 張兆璋。〈童話故事中後母之角色調查研究〉。《傳習》(第十一期)。頁 223~232。1993 年 6 月。
11. 張儷齡。〈永遠的虎姑婆—中國民間童話與現代兒童讀物〈虎姑婆〉探析〉。《南師語教學報》(第二期)。頁 187~219。2004 年 7 月。
12. 黃馨霈。〈中國民間童話「老虎外婆」故事類型初探〉。《中國文學研究》(第十六期)。頁 197~230。2002 年 6 月。

四、學術論文

1. 尹立著。《從符號學角度探討人性典型的認知-以 sars 事件中兩岸塑造英雄形象為例》。國立台灣科技大學設計研究所碩士論文。2003 年。
2. 陳景聰著。《安徒生童話的人物形象研究》。國立台東大學兒童文學研究所碩士論文。2003 年 8 月。
3. 黃培欽著。《黑暗世界—析論《小癩子》《蒼蠅王》《惡童日記》中的反派主角》。國立台東師院兒童文學研究所碩士論文。2004 年 8 月。

五、網路資源（按搜尋日期排列）

1. <http://www.booker.com.cn/gb/paper227/1/class022700002/hwz182921.htm>
(2005/5/17)
2. http://www.cass.net.cn/chinese/s17_www/amateur/encyclopedia/romanticism.htm
(2005/5/25)
3. 周曉波網路資料，<http://yn99.363.net/zs37.htm> (2005/8/30)
4. <http://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%B5%AA%E6%BC%AB%E4%B8%BB%E4%B9%89%E6%96%87%E5%AD%A6#.E5.BE.B7.E5.9B.BD> (2005/9/11)
5. <http://www.srcs.nctu.edu.tw/joyceliu/mworks/mw-onlinecourse/2004Kristeva/04.html>
(2005/9/11)
6. <http://www.caocs.com/book/list.asp?id=58> (2005/9/11)
7. <http://www.zgxl.cn/art/Article/ShowArticle.asp?ArticleID=192> (2005/9/18)
8. <http://jczs.sina.com.cn/bbs/2005/0716/134832.html> (2005/9/29)
9. <http://genders.zsu.edu.cn/ReadNews.asp?NewsID=1519> (2005/12/9)
10. <http://www.socialwork.com.hk/psychtheory/therapy/alder/adler-1.htm>
(2005/12/10)
11. http://www.cnm21.com/disport/xlyz_198.htm (2005/12/10)
12. <http://www.webhospital.org.tw/heartsustain/b-3.html> (2005/12/10)
13. <http://blog.cnfol.com/jhliu/articles/23402.html> (2005/12/11)
14. <http://www.books.com.tw/exep/prod/booksfile.php?item=0010016931>
(2005/12/18)
15. <http://www.gongfa.com/lijhxiaoxiong.htm> (2005/12/18)
16. <http://www.ahtc.edu.cn/cy/News/2005522173020.html> (2005/12/19)
17. <http://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%81%8B%E6%AF%8D%E6%83%85%E7%BB%93> (2005/12/21)
18. <http://www.dreamkidland.com/llyj/lwd/008.htm> (2006/1/7)
19. <http://vison.blog.sohu.com/> (2006/1/8)
20. http://www.heryin.com/A_04.htm (2006/1/15)
21. <http://www.books.com.tw/exep/prod/booksfile.php?item=0010223876>
(2006/1/15)
22. http://www.jiulang.org/kkk/critique_0003.htm#_ftn2 (2006/1/15)
23. http://www.hfu.edu.tw/~bauruei/4pap/1con/07.htm#_ednref2 (2006/1/23)
24. <http://storyof.blogdriver.com/storyof/545693.html> (2006/02/01)
25. <http://www.epochtimes.com/b5/1/9/12/c5655.htm> (2006/02/2)
26. <http://www.lazo.twmail.org/index.html> (2006/05/24)

六、其他引用文本

1. Cole, Babette (巴貝・柯爾) 著。郭恩惠譯。《灰王子》(*Prince Cinders*)。臺北：格林文化。1994 年 1 月。
2. Cole, Babette (巴貝・柯爾) 著。吳燕鳳譯。《頑皮公主不出嫁》(*Princess Smartypants*)。臺北：格林文化。2004 年 1 月五刷。
3. Munsch, Robert (羅伯特・繆斯克) 文。Martchenko, Michael (邁克・馬薛可) 圖。蔡欣珩譯。《紙袋公主》(*The paper Bag Princess*)。臺北：遠流。2004 年 10 月初版七刷。
4. Young, E.D (楊艾德，本名楊志成) 著。林良譯。《狼婆婆》(*Lon Po Po*)。臺北：遠流。1992 年 11 月。



附錄

【附表一】

《義大利童話》與《格林童話》互文性整理

義大利童話篇名	相互文的篇目
1 無畏的小喬凡尼	義 80 〈無畏的傻瓜〉 格林 4 〈學會害怕的故事〉
3 三層艙的大船	義 173 〈一條船載滿……〉
5 七	格林 14 〈三個紡織女〉 格林 55 〈古怪的姓氏〉
9 銀鼻子	格林 46 〈菲切爾的鳥〉
14 王子娶了一隻青蛙	義 63 〈猴子的宮殿〉
16 十二頭牛	格林 9 〈12 兄弟〉 格林 25 〈七隻烏鴉〉
19 克林王	義 144 〈蛇國王〉 格林 127 〈鐵爐子〉
23 動物的語言	格林 33 〈三種語言〉
26 狼和三個姑娘	義 116 〈偽裝的外婆〉 格林 26 〈小紅帽〉
31 裝啞七年的小女孩	格林 9 〈12 兄弟〉 格林 49 〈六隻天鵝〉
33 果肉和果皮	格林 6 〈忠實的約翰尼斯〉
35 看不見的爺爺	義 67 〈水牛頭〉
38 呱呱！黏住！	格林 64 〈金鵝〉

45 俊臉	義 108 〈不鋤地時就吹笛子的朱塞佩・丘福洛〉
50 吉麗科科拉	格林 53 〈白雪公主〉
53 魔鬼的褲子	格林 101 〈懶漢〉
54 愛父親如鹽	義 70 〈老人皮〉 格林 180 〈井邊的放鵝姑娘〉
57 長羽毛的妖魔	格林 29 〈魔鬼頭上的三根金髮〉、 格林 166 〈大鵬鳥〉
61 睡女王	格林 97 〈生命之水〉
62 米蘭商人的兒子	格林 22 〈謎語〉
64 火爐裡的羅西娜	義 92 〈孔雀國王〉 義 101 〈美麗的蜜、美麗的太陽〉 義 150 〈皮皮娜蛇〉 格林 135 〈黑白新娘〉
65 白葡萄	格林 129 〈本領高強四兄弟〉
71 烏利瓦	義 141 〈火雞〉 格林 31 〈沒有手的姑娘〉
72 聰明的農家姑娘	格林 94 〈聰明的農家女〉
75 龍和小神馬	義 69 〈美麗的芳塔・姬洛〉 格林 31 〈沒有手的姑娘〉
78 打人的駝背小人	格林 91 〈地下的矮人〉、 格林 167 〈勇敢強健的漢斯〉
83 北風的禮物	義 127 〈阿利阿利，我的毛驢，拉錢吧〉 格林 36 〈桌子驢子棍子〉
85 蘋果姑娘	義 161 〈迷疊香〉

87 美麗的綠鳥	格林 96 〈三隻小鳥〉
91 小豆子與牛	格林 37 〈大拇指〉、 格林 45 〈拇指孩兒漫遊記〉
95 小籃子裡的水	義 129 〈貓的童話〉 義 183 〈兩個表姊妹〉 格林 13 〈森林裡的三個小矮人〉 格林 24 〈風雪婆婆〉
97 大力喬凡尼，一次打死五百個	義 199 〈喬凡·巴倫托〉、 格林 20 〈勇敢的小裁縫〉、 格林 184 〈巨人與裁縫〉
99 水陸兩用船	義 126 〈六五個浪子〉、 格林 71 〈六人闖遍天下〉 格林 134 〈六個僕人〉
102 高傲的國王	義 36 〈丹麥王子〉
103 木頭瑪麗亞	格林 65 〈雜毛姑娘〉
105 契科·佩德裡羅	格林 34 〈聰明的愛爾莎〉
109 美麗的威尼斯	格林 53 〈白雪公主〉
112 杏花	義 152 〈阿拉伯商人〉、 格林 29 〈魔鬼頭上的三根金髮〉
117 弗朗切斯基洛的手藝	格林 193 〈賊王〉
128 薩拉曼卡學校	格林 68 〈小偷和他的師傅〉
130 小雞	格林 15 〈漢塞爾和格蕾特爾〉
134 裡翁布魯諾	格林 92 〈金山王〉
137 十三個強盜	義 193 〈偷盜強盜財產的人〉 格林 142 〈澤姆西山〉

139 睡美人和他的孩子們	格林 50〈睡美人〉
154 賣豆子的商人	義 185〈狐狸喬凡奴沙〉
175 裝腔作勢的公主	格林 52〈尖下巴國王〉
178 長金角的小金牛	格林 11〈小姊姊小弟弟〉
179 上尉與將軍	義 194〈獅子草〉、 格林 16〈三張蛇葉〉
180 孔雀毛	格林 47〈杜松樹的故事〉
181 菜園裡的老嫗	格林 12〈野葛苳〉

註：「義」指《義大利童話》

「格林」指《格林童話》



【附表二】

義大利童話「反派角色」統整表格

篇名	反角	外在形象	內心原罪	反角下場
2 一身海草的人	船長	常人（男）	貪婪、欺騙	被抓起來
3 三層艙的大船	癩疤頭	常人（男）	欺騙	被燙死了
6 無靈之體	其他侍衛、無 靈之體巫	常人（男） 超人（男）	嫉妒	巫師死了
8 長不大的牧羊人	醜奴	常人（女）	嫉妒	未說明
9 銀鼻子	銀鼻子	超人（男）	欺騙 色慾	失去三位姑娘及 財寶
10 伯爵的鬍子	伯爵	常人（男）	欺騙、貪婪	被識破認罪
11 跟梨子一起被賣掉的小 女孩	僕人	常人（男）	嫉妒	未說明
12 蛇	兩個姐姐	常人（女）	嫉妒	被燒死
16 十二頭牛	女巫	超人（女）	貪吃、欺騙	被燒死
18 金絲雀王子	繼母	常人（女）	嫉妒、欺騙	被抓起來
24 三間小屋	狼	擬人	貪吃	熱水燙死
26 狼和三個姑娘	狼	擬人	貪吃	狼被打死
31 裝啞七年的小女孩	魔鬼、皇后、 接生婆	常人（女）	嫉妒、欺騙	皇后、接生婆被絞 死
32 死人宮	女奴	常人（女）	虛榮、欺騙	燒死
33 果肉和果皮	巫師	超人（男）	生氣	未說明
34 只有半個身子的人	巫婆、國王、 皇后	超人（女）、常人（男）、 （女）	貪吃 虛榮	國王皇后也嚐試 被冤枉滋味
37 大布袋裡的小男孩	巫婆比斯特萊	超人（女）	貪吃、欺騙	害死女兒、被燒死

	加			
42 魔法戒指	新娘	常人（女）	貪婪	留在山上餓死
43 死人手臂	魔法師	超人（男）	色慾	被殺死
46 被偷的王冠	妖女	超人（女）	貪婪	未說明
47 吃不厭無花果的公主	國王、公主	常人（男）、（女）	貪吃、欺騙	娶得公主
48 三條狗	姐姐、惡龍	常人（女） 超人	欺騙、嫉妒	處死
49 狼叔叔	狼叔叔	擬人	貪吃	吃了嘴饞女孩
50 吉麗科科拉	兩位姐姐	常人（女）	嫉妒、虛榮	氣死了
52 獸王	獸王	超人（女）	貪吃、欺騙	死了
53 魔鬼的褲子	魔鬼、兩女兒	超人（男） 常人（女）	懶惰、嫉妒	魔鬼取走兩女的 靈魂
54 愛父親如鹽	國王	常人（男）	虛榮	認錯
56 賭誰先生氣	神父	常人（男）	貪婪、欺騙	失去財物
57 長羽毛的妖魔	妖魔	超人（男）	貪婪	被留在船上
58 七個頭的龍	燒炭夫、老婦 人（妖婆）	常人（男） 超人（女）	欺騙 欺騙	燒炭夫被絞死 妖婆剁成稀爛
59 貝琳達與醜妖怪	兩個姐姐	常人（女）	虛榮、懶惰、 嫉妒	變成石像
61 睡女王	兩位哥哥	常人（男）	色慾、欺騙、 虛榮	老大冒充弟弟被 砍頭了
62 米蘭商人的兒子	毒餅婦人、哥 哥	常人（女）、（男）	嫉妒 嫉妒	哥哥作賊被警察 抓進監牢
64 火爐裡的羅西娜	後母和女兒阿 達蘇	常人（女）	虛榮、嫉妒、 懶惰	未說明

66 中了魔法的宮殿	店家女兒	常人（女）	欺騙	未說明
68 葡萄牙王的兒子	總督女兒	常人（女）	嫉妒	槍殺丈夫被瀝青 燒死
70 老人皮	兩個姐姐	常人（女）	欺騙	被父親懲罰
71 烏利瓦	國王母親	常人（女）	嫉妒、欺騙	被原諒
75 龍和小神馬	王子變成的龍	常人（男）	欺騙	被小母馬殺死
76 翡冷翠人	巨人	超人（男）	貪吃	未說明
77 不幸的王室	兩個弟弟	常人（男）	虛榮	被殺死
78 打人的駝背小人	魔法師、麵包 師的朋友	常人（男）	色慾、虛榮、 欺騙、嫉妒	被打死
79 費奧拉旺德和美麗的伊 索琳娜	殺人犯	常人（男）	欺騙	被小母馬拖著跑 致死
83 北風的禮物	修道院院長	常人（男）	貪婪	被痛打
84 女魔法師的頭	國王、女魔法 師、惡龍	常人（男） 超人（女）	生氣 貪吃	魔法師被砍頭 惡龍變石頭 國王變石頭
86 普萊澤莫利娜	眾仙女	超人（女）	貪吃	生命被吹息
87 美麗的綠鳥	兩個姊姊、幫 忙的老婦	常人（女）	虛榮、嫉妒、 欺騙	姊姊塗柏油燒 死，老太婆被丟下 樓
89 無手殺手	殺手	常人（男）	欺騙	被公主槍殺
92 孔雀國王	乳娘及其 女兒	常人（女）	虛榮、嫉妒、 欺騙	上絞刑架
94 小母鵝	狐狸	擬人（女）	貪吃、欺騙	被打死
95 小籃子裡的水	繼母	常人（女）	嫉妒、貪婪	無意中殺死自己

				的女兒並被丈夫打了一頓
96 第十四個兒子	大地主	常人（男）	貪婪	被帶去地獄
98 水晶公雞	狼	擬人（女）	貪吃	亂棒打死
99 水陸兩用船	反悔的國王	常人（男）	欺騙	公主被娶走
100 那不勒斯士兵	巨人、母狼	超人（男） 擬超人（女）	貪吃	巨人及其妻子和母狼被殺死
101 美麗的蜜、美麗的太陽	乳母及女兒	常人（女）	虛榮嫉妒、欺騙	逃走
103 木頭瑪麗亞	娶自己女兒的國王	常人（男）	色慾	未說明
104 蟲子皮	駝背	常人（男）	欺騙	被丟進河裡
107 三隻石榴的愛情	醜女人薩拉奇	常人（女）	虛榮、欺騙	塗瀝青燒死
109 美麗的威尼斯	威尼斯、女巫	常人（女） 超人（女）	虛榮嫉妒、欺騙	未說明
110 癩痢頭	教父（魔鬼）	超人（男）	欺騙	生氣
111 森林王	兩個姐姐	常人（女）	嫉妒、欺騙	父親代為請求而被原諒
112 杏花	國王	常人（男）	欺騙	被活活氣死
113 三個瞎王后	王子們的奶媽	常人（女）	嫉妒、欺騙	淋瀝青
114 駝背、癩腿和歪脖	巫婆	超人（女）	取笑	淋瀝青
115 獨眼巨人	巨人	超人（男）	貪吃、欺騙	未說明
116 偽裝的外婆	吃人女妖	超人（女）	貪吃、欺騙	沒追到小姑娘
121 摩爾人的屍骨	王子的後母	常人（女）	色慾	被處死
125 狐狸妹妹和狼哥哥	狼、狐狸	擬人	貪吃	狼死了

126 五個浪子	公主	常人（女）	欺騙	輸掉所有財
127 阿利阿利，我的毛驢， 拉錢吧	客棧主人	常人（男）	貪婪、欺騙	被棍子打
128 薩拉曼卡學校	薩拉曼卡	超人（男）	貪婪	被徒弟吃了
129 貓的童話	後母	常人（女）	懶惰、貪吃	女兒吃血腸吃到撐死
130 小雞	妖怪爸爸	超人（男）	貪吃	殺死自己的小孩，還被殺死
134 裡翁布魯諾	魔鬼	超人（男）	貪婪	因害怕十字架而離去
135 卡耐羅拉	王后、巨人	常人（女） 超人（男）	嫉妒 欺騙	巨人被殺死
136 菲羅多洛與菲羅美娜	吃人女妖	超人（女）	貪吃	因是母親角色而被原諒
137 十三個強盜	強盜	常人（男）	貪婪	被殺死
138 三個孤兒	老大、老二	常人（男）	貪婪	進入地獄
139 睡美人和他的孩子們	王后	常人（女）	嫉妒、欺騙	投入瀝青
140 用手揉出的王子	圖爾卡卡奈	超人（女）	嫉妒、色慾	自己扯頭髮以致掉頭
141 火雞	叔叔、新娘、 大臣	常人（男） （女）	嫉妒、欺騙	叔叔被打死、新娘關進地牢
142 三個採菊苣的姑娘	龍	超人	欺騙	被殺死
143 穿七件衣服的美女	老太婆、撿到 七彩衣的國 王、強盜	常人（女） （男）	欺騙、色慾、 貪婪	老太婆及強盜都被處死

145 寡婦和強盜	寡婦和強盜	常人（女）、（男）	色慾、欺騙	被動物吃了
146 會下金蛋的螃蟹	公主	常人（女）	貪婪	吐出螃蟹
150 皮皮娜蛇	假新娘	常人（女）	虛榮、欺騙	被處死
152 阿拉伯商人	國王	常人（男）	虛榮	將女兒下嫁給長大的男嬰
153 偷東西的鴿子	鴿子變成的國王	超人（男）	虛榮	為過去贖罪
157 白草	打賭的騎士與老太太、奴隸	常人（男）、（女）	欺騙、貪心、嫉妒	奴隸被打死
158 西班牙國王和英國老爺	老太婆、英國老爺	常人（女） （男）	貪心、欺騙、色慾	老太婆燒死老爺 斷頭台
159 裝飾著珠寶的靴子	侍衛長 老太婆	常人（男）	嫉妒、貪心	人頭落地
161 迷疊香	國王姊妹	常人（女）	嫉妒	未說明
164 鴿子姑娘	希臘人、魔法師	常人（男） 超人（男）	貪婪	魔法師被砍頭
168 好吃懶做的弗朗切斯科師傅	母龍、弗朗切斯科	超人 常人（男）	貪吃 懶惰	弗朗切斯科被母龍吃掉
169 王后和強盜的婚禮	強盜	常人（男）	欺騙	被殺
172 謀生在外	佩皮連襟	常人（男）	貪婪	自覺羞愧
173 一條船載滿……	大臣、國王	常人（男）	貪婪	知錯認錯
176 偉大的波爾納內	大臣	常人（男）	色慾	砍頭
178 長金角的小金牛	繼母	常人（女）	自私、嫉妒、貪婪	關進監牢

179 上尉與將軍	妻子特雷西 娜、上尉	常人（女） （男）	色慾	塗瀝青燒死
180 孔雀毛	兩個哥哥	常人（男）	欺騙	燒死
181 菜園裡的老嫗	菜園裡的老嫗	常人（女）	貪吃	扔進爐子燒
183 兩個表姊妹	伯爵夫人及女 兒	常人（女）	虛榮、欺騙	鍋子燒死
187 馬薩羅即真理	大臣	常人（男）	嫉妒	付出生命
189 長角的公主	公主	常人（女）	貪婪、欺騙	嫁給老大
193 偷盜強盜財產的人	強盜	常人（男）	貪婪	被殺死
194 獅子草	瑪利亞奧爾索 拉	常人（女）	虛榮	被掐死
200 跳到我的袋子裡來	魔王	超人（男）	貪婪	被打到離開